

# Intermedialidade cénica: as margens da experiência estética do teatro

Filipa Chambel



# **Intermedialidade cénica: as margens da experiência estética do teatro**

**Filipa Chambel**

**Editora online em acesso aberto**

**ESTC edições**, criada em dezembro de 2016, é a editora académica da Escola Superior de Teatro e Cinema, destinada a publicar, a convite, textos e outros trabalhos produzidos, em primeiro lugar, pelos seus professores, investigadores e alunos, mas também por autores próximos da Escola.

A editora promove a edição *online* de ensaio e ficção.

**Editor responsável:** João Maria Mendes

**Conselho Editorial:** Álvaro Correia, David Antunes, Eugénia Vasques, José Bogalheiro, Luca Aprea, Manuela Viegas, Marta Mendes e Vítor Gonçalves

**Articulação com as edições da Biblioteca da ESTC:** Luísa Marques, bibliotecária.

**Editor executivo:** Roger Madureira, Gabinete de Comunicação e Imagem da ESTC.

**Secretariado executivo:** Rute Fialho.

Avenida Marquês de Pombal, 22-B

2700-571 Amadora PORTUGAL

Tel.: (+351) 214 989 400

Telm.: (+351) 965 912 370 · (+351) 910 510 304

Fax: (+351) 214 989 401

Endereço eletrónico: [estc@estc.ipl.pt](mailto:estc@estc.ipl.pt)

**Título:** *Intermedialidade cénica: as margens da experiência estética do teatro*

**Autor:** Filipa Chambel

**Série:** Ensaio

**ISBN:** 978-972-9370-24-3

**Citações do texto:**

CHAMBEL, Filipa (2016), *Intermedialidade cénica: as margens da experiência estética do teatro*, Amadora, ESTC Edições, disponível em <[www.estc.ipl.pt](http://www.estc.ipl.pt)>.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-No Derivatives 4.0 International License.

[https://wiki.creativecommons.org/wiki/CC\\_Affiliate\\_Network](https://wiki.creativecommons.org/wiki/CC_Affiliate_Network)

O conteúdo desta obra está protegido por Lei. Qualquer forma de reprodução, distribuição, comunicação pública ou transformação da totalidade ou de parte desta obra, fora do âmbito da licença BY-NC-ND da Creative Commons, carece de expressa autorização do autor. Os textos, bem como a autorização de publicação das imagens, são da exclusiva responsabilidade dos autores.

© Filipa Chambel

**Edição eletrónica e conceção gráfica:** ESTC, Gabinete de Comunicação e Imagem

**Imagem de capa:** ©Christophe Raynaud de Lage / Festival d'Avignon 2011.

A todas as matérias sensíveis,  
àqueles que se dedicam ao seu estudo e à criação.

E aos que contemplam.



“Entre o homem e a realidade que o rodeia, mesmo a própria realidade que é a sua vida, interpuseram-se sempre imagens. Sagradas a princípio, transformaram-se mais tarde em simples representações, abrindo assim a possibilidade a todo este mundo figurativo no qual, por um lado, se representam as coisas visíveis, e, por outro, se dá forma ao conteúdo das crenças e a tudo aquilo que geme no interior da alma humana.”

(María Zambrano, *O Homem e o Divino*, 1995, p. 52)

“E enquanto a faixa superior do quadro é formada pelo rumor hiante e turbilhoante das conchas dos mares e das noites humanas,

A doçura florida das estrelas e do céu e do resto desce frente à rampa, como um cesto, contra a tua face, e gera o abismo floral e azul lá em baixo.”

(Jean-Arthur Rimbaud, excerto de “Mística”, *Iluminações/ Uma Cerveja no Inferno*, 2007, p. 65)





## *Resumo*

Este texto investiga o campo de estudo das intermedialidades numa abordagem transdisciplinar que visa a aplicação da sua rede conceptual nas artes cénicas. O presente trabalho divulga a necessidade da adopção de estratégias investigativas que realizem um foco sobre o estudo da arqueologia das disciplinas artísticas, uma reflexão sobre a complexidade das suas relações e cruzamentos mediais, e uma análise com aplicação nas práticas artísticas.

A investigação parte de uma abordagem conceptual que medita sobre as fronteiras mediais e a condição do “inter” enquanto princípio de articulação tensional entre campos divergentes e convergentes bem como propulsor de cruzamentos entre margens artísticas.

Num enfoque centrado na fecundidade da intermedialidade no teatro, realizamos um exame com base em dois pontos: a historiografia dos traços de intermedialidade desde o final do século XIX até à contemporaneidade, e os desenvolvimentos do conceito de presença em confronto com a problemática da mediatização. O primeiro visa o estudo das contaminações artísticas e tecnológicas de que o teatro tem sido alvo e que o vêem como espaço privilegiado pelo potencial de convergência de expressões mediais, por meios directos ou mediatizados, que produzem obras híbridas, estimulam outros sentidos e questionamentos sobre a prática artística teatral. O segundo propõe-se a tratar uma das questões consideradas inerentes ao teatro, alicerçada às noções de virtualidade e intermedialidade.

A experiência estética é explorada através de uma reflexão ampliada sobre as tendências liminais do teatro com foco nos conceitos de imersão e sinestesia produzidos na cena teatral e aliados ao potencial transgressivo das artes cénicas que instigam a produção de processos experimentais e obras hibridizadas.

A rede conceptual estudada tem como aplicação prática a análise de dois estudos de caso: o espectáculo *A.L.I.C.E.* do Teatro da Garagem e *Sul Concetto Di Volto nel Figlio di Dio* de Romeo Castellucci.

**Palavras-chave: Intermedialidade cénica, Presença, Liminaridade, Imersão, Virtualidade.**

## *Abstract*

This text addresses the field of studies of intermedialities in an transdisciplinary approach which aims to apply its conceptual net to the performing arts. The present work discloses the need to adopt study strategies, which accomplish an emphasis on the archaeology of artistic subjects, a reflection on the complexity of its relations and medial crossings, and an analysis with application on artistic practises.

The study comes from a conceptual approach which thinks about medial boundaries and the condition of the “inter” as an articulative principle of divergent and convergent tensional fields, as well as a tendency for the crossing of artistic borders.

In an emphasis centered on the fecundity of the intermediality in theatre, we realized a review based on two matters: the historiography of intermediality traces since the end of the 19th century to contemporary actuality and the developments of the concept of presence after its confrontation with mediatization. The first comprises the study of artistic and technological contaminations, which theatre has been subject, and that see it as a privileged space due to its potential for the convergence of medial expressions, by live or mediatized means, producing hybrid artworks, encouraging other meanings and inquiries upon the performing arts. The second proposes to attend one of the questions considered intrinsic of theatre, grounded by the notions of virtuality and intermediality.

The aesthetic experience is discussed through an amplified reflection on the liminal tendencies of theatre focused on the concepts of immersion and synesthesia produced in the stage and associated with the transgressive potential of the performing arts, which instigate the generation of experimental processes and hibridized artworks.

This conceptual net of study has a pratical approach on the following case studies: *A.L.I.C.E.* by Teatro da Garagem and *Sul Concetto di Volto nel Figlio di Dio* by Romeo Castellucci.

**Keywords: Intermediality in theatre, Presence, Liminality, Immersion, Virtuality.**

# Índice

<i>Introdução</i> .....	14
1. <i>Enquadramento conceptual</i> .....	15
1.1. Genealogia do conceito .....	15
1.2. Uma rede de conceitos .....	19
1.3. Multimedialidade .....	23
1.4. Da transmedialidade à remediação .....	24
1.5. <i>In-between</i> : um espaço de cruzamentos entre <i>media</i> .....	25
1.5.1. A questão da fronteira .....	25
1.5.2. O “inter” .....	28
1.6. Considerações sobre intermedialidade: um conceito multimodo .....	30
2. <i>A Intermedialidade Cénica</i> .....	33
2.1. A intermedialidade no teatro .....	33
2.2. Da mecânica ao mediatizado: uma breve historiografia intermedial .....	34
2.2.1. A ideia de um “Teatro Total” .....	34
2.2.2. As vanguardas .....	35
2.2.3. A Bauhaus .....	40
2.2.4. Traços de intermedialidade (1900-1960) .....	42
2.2.5. Da performance à intermedialidade cénica .....	48
2.3. A presença e a mediatização .....	51
2.3.1. A presença clássica .....	52
2.3.2. Presença pós-moderna .....	53
2.3.3. Presença intermedial .....	56
2.4. Experiência estética intermedial .....	58
2.4.1. A liminaridade .....	58
2.4.2. A transgressão: o cruzamento de margens .....	62
2.4.3. Imersão e sinestesia .....	64
2.4.4. Considerações Finais .....	70
3. <i>Estudos de caso</i> .....	75
3.1. A dualidade real/virtual em <i>A.L.I.C.E.</i> do Teatro da Garagem .....	75
3.2. A percepção ampliada ou a iconicidade hiper-realista em <i>Sul Concetto di Volto nel Figlio di Dio</i> , de Romeo Castellucci .....	86
<i>Conclusão</i> .....	93
<i>Autores e textos citados</i> .....	98
<i>NOTAS BIBLIOGRÁFICAS</i> .....	104

## Índice de figuras

Figura 1. Figurino do Ballet Triádico, 1922 © 1983 Visual Resources, Inc.	41
Figura 2. Cenografia de Adolphe Appia para Orfeu e Eurídice, 1912, no Teatro de Hellerau. ....	42
Figura 3. Cenografia de R.U. R. (Rossum's Universal Robots) de Frederick Kiesler no Theater am Kurfürstendamm, Berlim, 1923 © 2017 Austrian Frederick and Lillian Kiesler Private Foundation, Vienna.....	44
Figura 4. Kidnap dos Blast Theory, 1998 © 2017 Blast Theory.....	69
Figura 5. Início do espectáculo. Fotografia de Filipa Chambel © Teatro da Garagem, 2016.....	77
Figura 6. Prólogo. Rei Branco com Alice ao lado, Rainha Branca desloca-se no espaço, Torre e Caixa de Espelhos. Fotografia de Filipa Chambel © Teatro da Garagem, 2016.....	78
Figura 7. 2ª Jogada. Comboio e regato. © António Marciano/ Teatro da Garagem, 2016.....	79
Figura 8. Tuiddledim e Tuiddledum. Projecção da sua deslocação enquanto caminham. © António Marciano/ Teatro da Garagem, 2016.....	80
Figura 9. A Roca. Composta pelos dois performers. © António Marciano/ Teatro da Garagem, 2016.....	80
Figura 10. Rainha Branca e Xaile. A Rainha é mordida pelo Xaile no vídeo. © António Marciano/ Teatro da Garagem, 2016. ....	81
Figura 11. Alice, Ovelha, Caranguejo, Ouriço e Juncos Perfumados no lago. Fotografia de Filipa Chambel © Teatro da Garagem, 2016.....	81
Figura 12. O Rei Branco com os seus soldados. © António Marciano/ Teatro da Garagem, 2016. ....	82
Figura 13. Alice na cena do Banquete. © António Marciano/ Teatro da Garagem, 2016.....	83
Figura 14. Alice e a projecção do seu sorriso. © António Marciano/ Teatro da Garagem, 2016. ....	83
Figura 15. 4ª Jogada, projecção do gobô na cena. © António Marciano/ Teatro da Garagem, 2016.....	84
Figura 16. Início do espectáculo. © Christophe Raynaud de Lage/ Festival d'Avignon, 2011. Cortesia do Festival d'Avignon.....	87
Figura 17. Quadro estático do Filho e do Pai. © Christophe Raynaud de Lage/ Festival d'Avignon 2011. Cortesia do Festival d'Avignon.....	88
Figura 18. Crianças apedrejam a imagem do rosto de Cristo. © Christophe Raynaud de Lage/ Festival d'Avignon, 2011. Cortesia do Festival d'Avignon. ....	89
Figura 19. "You are my shepherd". Inscrição, após a palavra "not" se ter desvanecido. © Christophe Raynaud de Lage /Festival d'Avignon, 2011. Cortesia do Festival d'Avignon.....	90
Figura 20. O Filho, antes da sua saída de cena. © Christophe Raynaud de Lage/ Festival de Avignon, 2011. Cortesia do Festival d'Avignon.....	91



## Introdução

Este texto visa contribuir para o enquadramento teórico-prático na reflexão sobre teatro e intermedialidades. No cerne do estudo pensam-se as tendências do teatro contemporâneo para incorporar tecnologias e outras artes no dispositivo cénico, efectuando uma passagem pela relação do teatro com as artes plásticas e o uso dos meios tecnológicos na cena teatral desde o pensamento wagneriano sobre a *Gesamtkunstwerk*. O texto contempla uma meditação sobre as fronteiras artísticas, a relação do corpo do performer com a obra, tempo e espaço envolventes, a relação do público com a tensão espaço-temporal e com os códigos sociais que embarga ao confrontar-se com a situação performativa.

Ao abordar variados estudos sobre as intermedialidades deparamo-nos com um campo de investigação fértil e em constante expansão. O conceito de intermedialidade não é novo, pelo contrário, tem contado com uma presença mais arcaica nas artes e nos seus processos de produção. O estudo das intermedialidades permite-nos analisar configurações mediais bem como as margens e cruzamentos dos campos artísticos e meios tecnológicos.

Este trabalho divide-se em três capítulos, sendo os dois primeiros um estudo teórico e o último de observação sobre a prática. O Capítulo 1 parte de uma abordagem conceptual que examina o pensamento sobre as intermedialidades e a sua extensa rede de conceitos, considerando relevante a questão das fronteiras e da condição do “inter” como articulação que estimula a tensão entre campos, fomentando o cruzamento entre margens artísticas. No Capítulo 2 é explorada a permeabilidade da intermedialidade no teatro, examinando as tendências cénicas intermediais desde o final do século XIX ao XX. Nesta parte do trabalho, considerámos prolífero um diálogo sobre a intermedialidade partindo de questões intrínsecas ao teatro, como a presença confrontada com a problemática da mediatização, nomeadamente nos conceitos de presença virtual e presença intermedial. A experiência estética intermedial é explorada através de um percurso sobre a tendência transgressiva e liminal no teatro, nos conceitos de imersão e sinestesia que se encontram em determinadas produções e discursos de criadores do século XXI.

O Capítulo 3 introduz dois estudos de caso: *A.L.I.C.E.* do Teatro da Garagem e *Sul Concetto di Volto nel Figlio di Dio* de Romeo Castellucci. Esta última parte da investigação releva o facto dos estudos sobre intermedialidade no teatro sublinharem a importância da análise da prática artística para uma compreensão aprofundada dos conceitos. O espectáculo *A.L.I.C.E.* foi analisado tendo com base a sua concretização artística e o acompanhamento de variados ensaios em que estive presente. Por sua vez, o espectáculo *Sul Concetto di Volto nel Figlio di Dio* teve interligado à sua análise a assistência à Masterclass “A Quinta Parede” conferenciada por Romeo Castellucci, na Sala Mário Viegas do Teatro S. Luiz em Maio de 2016.

# 1. *Enquadramento conceptual*

## 1.1. Genealogia do conceito

As investigações acerca do conceito de “intermedialidade” expandiram-se ao longo do século XX, destacando-se um progresso veloz nas duas últimas décadas postuladas pelo progresso tecnológico e pelo reconhecimento da eterna conexão entre os *media* (cf. WOLF 2006; RAJEWSKI 2005, 2010; MÜLLER 2010; SCHRÖETER 2011; CHAPPLE e KATTENBELT 2006; ELLESTRÖM 2010; VERSTRAETE 2010, entre outros). O termo provém de estudos exteriores aos campos disciplinares de comunicação e *media* – estudos de literatura, história de arte, teoria do cinema, filosofia – nos quais os autores utilizam o conceito para reconceptualizar os seus objectos de estudo em relação ao *medium* digital. A amplitude das abordagens denota uma heterogeneidade de perspectivas que se orientam segundo redes conceptuais e analíticas. As investigações visam uma pesquisa além das margens disciplinares, focada na relação entre *media*, nas suas interacções, interferências e divergências, estudadas de acordo com perspectivas arqueológicas da génese do conceito.

A noção de “intermedialidade” derivou do modelo concebido nos estudos sobre intertextualidade e designa “trocas entre os meios de comunicação, principalmente no que diz respeito às suas propriedades específicas e ao seu impacto sobre a representação teatral” (PAVIS, 1999: 212). Por sua vez, a teoria da intertextualidade reconheceu que um texto só é compreensível pelo jogo dos textos que lhe são anteriores e que o influenciam e trabalham por transformação. Da mesma forma, no teatro existem uma variedade de dramaturgias e procedimentos cénicos adoptados pelos encenadores que, por vezes, tomam como opção inserir no tecido da obra representada outros textos cuja ligação se estabelece pela temática, simulação ou explicação. O intertexto transforma o texto original do ponto de vista semiológico, expande a fábula linear e a ilusão teatral, confronta ritmos e escritas dramáticas, por vezes opostas ou ressonantes, e coloca o texto original à distância, sublinhando a sua materialidade (cf. *ibidem*: 213-214). A intertextualidade incitou a procura por interferências entre textos, fez aproximações temáticas e ampliou os horizontes na literatura.

As investigações têm vindo a ser alvo de alterações graduais na sua orientação, com tendência a dirigirem-se, cada vez mais, para abordagens teórico-práticas, o que se deve principalmente ao interesse das universidades e centros de investigação na divulgação e enfoque dos estudos. Enquanto inicialmente havia um pensamento sobre as intertextualidades, a intermedialidade granjeou dimensões mais amplas e a eleição de focos mais precisos o que lhe propiciou um afastamento da área exclusiva da Literatura Comparada.

Os estudos sobre intermedialidade começaram por tomar contornos de um campo de investigação autónomo sobretudo na Alemanha e nos países de língua alemã, nos estudos do CRI canadiano e por investigadores de língua francesa e holandesa, afirma João Maria Mendes (cf. 2011: 8). Mendes

constata ainda a insuficiência de traduções existentes dos estudos originais alemães bem como a falta de instituições de língua inglesa com âmbito paralelo ao CRI, que promovam a discussão numa língua comum e pela possível contribuição na fixação do vocabulário técnico deste campo de estudos. Todavia, a mobilidade internacional dos investigadores bem como o seu favorável funcionamento em rede tem suprimido algumas lacunas na articulação das investigações (cf. *ibidem*).

De acordo com Jens Schröter, a primeira utilização do termo “Intermedialität” surgiu nas investigações académicas alemãs por Aage Hansen-Löve<sup>i</sup> em 1983 (cf. 2011: 2). O crescente interesse na pesquisa das configurações intermediais resultou num progressivo número de publicações multidisciplinares e conferências dedicadas ao tema, o que lhe valeu avanços substanciais, um afastamento da ambiguidade inicial da década de 1990 e direcções mais conceptuais e terminológicas (cf. RAJEWSKI, 2005: 43). Por sua vez, no Canadá foi fundado em 1997 o CRI (*Centre de Recherche sur l'Intermedialité*), por André Gaudreault e actualmente dirigido por Éric Méchoulan e Jean-Marc Larrue no *Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques* da Universidade de Montréal. O CRI tem sido uma fortaleza para as investigações sobre intermedialidade e entre os materiais editados destacam-se as publicações *online* da revista *Intermedialités* desde 2003. Segundo Claus Clüver, os estudos sobre o tema foram institucionalizados de modo geral nos programas de “Estudos dos Media” e “Estudos de Comunicação” já que o campo das humanidades raramente oferece estruturas para os velhos “Estudos Interartes” ou para os novos “Estudos Intermediais”. As pesquisas têm sido realizadas em conferências, através de publicações de associações como a *Nordic Society for Intermedial Studies*, a *International Association of Word and Image Studies*, pela *International Association for Word and Music Studies* e pelo *Núcleo de Estudos sobre Intermedialidade* na UFMG em Belo Horizonte, no Brasil (cf. CLÜVER, 2007: 34).

A discussão tem vindo a estabelecer-se, por cerca de quinze anos, nos “Estudos Interartes”, numa fase inicial. Por sinal, só mais recentemente se instalou o debate sobre os “Estudos dos Media” e ainda mais precoces são as pesquisas sobre “Poesias dos Novos Media” (*New Media Poetries*) (cf. CLÜVER, 2007: 20). Os Estudos Interartes são um extenso campo disciplinar das humanidades que se focam nas interrelações entre literatura e as restantes artes – artes visuais, música, dança, performance, teatro, cinema e arquitectura – no qual a palavra tem um papel auxiliar ou nulo. O interesse reside nos “textos”<sup>ii</sup>, no que diz respeito ao seu valor estético, tendo ganho mais atenção aqueles que se consideram obras de arte. Por sua vez, os Estudos dos Media abordam questões intermediais no contexto dos estudos de comunicação, centrando-se nos aspectos de produção, distribuição, recepção e funcionalidades dos *media*, envolvendo uma variedade de produções tecnológicas tais como rádio, cinema, televisão, vídeo e imprensa. Por outro lado, os estudos dos *New Media Poetries* são uma área bastante recente cujo interesse reside nas dimensões que o conceito de “poesia” tomou após os desenvolvimentos culturais e artísticos do século XX. Neste campo as pesquisas centram-se na poesia visual, nos “textos” produzidos em vários géneros de poesia medial que produzem efeitos visuais, auditivos e cinéticos,

---

<sup>i</sup> HANSEN-LÖVE, Aage A. “Intermedialität und Intertextualität. Probleme der Korrelation von Wort- und Bildkunst. Am Beispiel der russischen Moderne.” *Dialog der Texte*. Ed. Wolf Schmid and Wolf-Dieter Stempel. Wien: Wiener Slawistischer Almanach, 1983. 291-30.

<sup>ii</sup> “Texto” é aqui referido na utilização semiótica do termo enquanto sistema complexo de signos, segundo o próprio Clüver (2007: 20).



ou seja, na utilização das tecnologias visuais, no estudo da sua produção e recepção (cf. *ibidem*: 21).

Dada a multiplicidade de variações na sua forma e conceptualização, concordamos com Ginette Verstraete e preferimos tratar o conceito no seu plural: as “intermedialidades” (cf. 2010: 11). Dependendo da direcção do estudo, assim se define a perspectiva sobre as intermedialidades. Enquanto na sociologia o *medium* é pensado como canal de comunicação e o foco reside na funcionalidade social e comercial da transmissão de mensagens que cruzam os *media*, na filosofia o interesse prende-se com questões estéticas e ontológicas que interpretam a mediação nos termos pós-hegelianos e remetem para a emergência de um espaço crítico – um “lugar-entre” ou “in-between”. Ao passo que, a literatura se centra numa perspectiva semiótica e de significação, isto é, define-se o *medium*, interpretando-o como veículo formal de conteúdo ou meio de expressão no qual o significante material-formal codetermina o significado. Por sua vez, nos estudos de cinema o foco prende-se com questões que tratam a imagem em movimento e, ainda, na história de arte, acentua-se a perspectiva do espectador e o contexto de recepção da obra bem como, os parâmetros semióticos, a materialidade do objecto, as questões de imobilidade/mobilidade. Assim como se constata divergências nas áreas disciplinares, também cada uma possui a sua historiografia e as suas especificidades, na qual o *medium* se define de diferentes modos e, por conseguinte, o fenómeno denominado intermedialidade encontra tempos e espaços distintos na sua génese (cf. VERSTRAETE, 2010: 8-9).

A história da influência recíproca das artes é longa e conta com adaptações, remediações, contaminações nos processos de produção artística e tendências que se difundem entre artistas, autores, técnicas, dispositivos e instituições de ensino:

“Nos anos 60 e 70 do século XX, cineastas como J. L. Godard ou dramaturgos como Heiner Müller militaram contra os direitos do autor ou contra a propriedade intelectual, defendendo que a canibalização de formas e conteúdos é o próprio motor das artes e da cultura. Mas intermedialidade não é sinónimo de canibalização (embora a subsuma) porque se refere mais genericamente ao contacto e ao uso comum de formas, conteúdos e dispositivos, ultrapassando as antigas fronteiras entre artes, técnicas, géneros e formas canónicas – num movimento proporcionado pela evolução tecnológica.” (MENDES, 2011: 26)

Estas contaminações devem-se em parte a determinadas propensões culturais das épocas históricas. De acordo com João Maria Mendes, a década de 1970 foi dominada pelo prefixo “meta” (meta-texto, meta-ficção, meta-cinema), os anos 1980 pelo “pós” (pós-modernidade, pós-fordismo, pós-industrialização), os anos 1990 pelo “hiper” (hipertexto, hiperficção, hipermercado), sendo que hoje nos encontramos sob o domínio do “inter” (cf. 2011: 26).

Todavia, é de constatar que o pensamento acerca das interrelações nas artes não é uma temática com berço no século XX ou exclusiva das últimas décadas. O termo “intermedia” tem uma historiografia mais extensa, podendo localizar-se a sua utilização no sentido contemporâneo em 1812 por Samuel Taylor Coleridge e, só mais tarde, em 1966, por Dick Higgins, artista associado ao movimento Fluxus, que escreveu o ensaio “Intermedia”, no qual situa o *happening* como “intermedium”, um terreno inexplorado localizado entre a pintura, a música e o teatro (cf. HIGGINS, 1984: 47).

Ao recuarmos ainda mais na História, podemos constatar a publicação da obra clássica *Laocöon: An Essay on the Limits of Painting and Poetry* por Gotthold Ephraim Lessing em 1766, que trata precisamente as distinções das representações plásticas, espaciais e temporais na literatura. Tendo como interesse as interferências entre literatura e as restantes artes, foram publicados estudos sobre o tema no século XX, nomeadamente em 1917, *The Mutual Illumination of the Arts* por Oskar Walzel. Embora a introdução da “Nova Crítica” nos estudos literários americanos conduzissem a uma abordagem formalista e específica, exilando as pesquisas da literatura das restantes artes, o debate sobre as contaminações artísticas não deixou de avançar. Em 1947, Étienne Souriau publicou *La Correspondance des Arts. Éléments d'Ésthetique Comparée*, de semelhante impacto *Feeling and Form: A Theory of Art* de Susanne K. Langer em 1953, e ainda o ensaio de Jean H. Hagstrum em 1958, *The Sister Arts. The Tradition of Literary Pictorialism and English Poetry from Dryden to Gray* que traça uma arqueologia das proximidades entre poesia e pintura desde a antiguidade ao século XVII, centrando-se na tendência da representação pictórica completar imagens esboçadas verbalmente (cf. CLÜVER, 2007: 22-23). O renascimento do conceito de éfrase não só ampliou a dinâmica das intertextualidades mas também se estendeu à transposição intermedial e intersemiótica, já que certas formas particulares do termo transformam um “texto” em “texto” autónomo num diferente *medium* ou sistema de signos. Em 1955, a *ekphrasis* foi reintroduzida por Leo Spitzer no seu ensaio “«Ode on a Grecian Urn»; or, Content vs. Metagrammar”, emprestado da retórica ao discurso literário acerca dos estudos sobre as representações verbais de representações visuais (cf. *ibidem*: 24). O debate sobre intertextualidade prosseguiu e dos seus progressos emergiram nos contornos de um outro campo de estudos, a intermedialidade. Em 1995, Peter Zima publicou o ensaio *Literatur Intermedial. Musik – Malerei – Photographie – Film*, precedido de *Intermedialität. Vom Bild zum Text*, Peter Wagner escreveu *Icons – Texts – Iconotexts. Essays on Ekphrasis and Intermediality* (1996) e, Werner Wolf editou *The Musicalization of Fiction. A Study in the Theory and History of Intermediality* (1999), sendo estes apenas alguns exemplos (cf. *ibidem*: 32).

As investigações têm arroteado caminhos como nos estudos do cinema, no qual destacamos Yvonne Spielmann sobre a “intermedialidade transformacional” no cinema de Peter Greenaway em *Intermedialität. Das System Peter Greenaway* (1998) e no ensaio “Intermedia and the Organization of the Image: Some Reflections on Film, Electronic and Digital Media” do mesmo ano. Irene Albers no estudo da “intermedialidade discursiva” em *Sehen und Wissen. Das Photographische im Romanwerk Émile Zolas* (2002), André Gaudreault e Philip Marion acerca da “intermedialidade genealógica” em “The Cinema as a Model for the Genealogy of Media” (2002), Joachim Paech sobre “figuração intermedial” em “Intermediale Figuration – am Beispiel von Jean-Luc Godards *Histoire(s) du Cinéma*”, Rainer Leschke sobre intermedialidade “primária” e “secundária” em *Einführung in die Medientheorie* (2003), Jens Schöter no pensamento sobre os seus conceitos de intermedialidade “sintética”, “formal”, “transmedial” e “ontológica” no ensaio “Discourses and Models of Intermediality” (2011), entre uma pletora de publicações que constituem este campo de estudos (cf. RAJEWSKI, 2005: 45).

## 1.2. Uma rede de conceitos

Não existe uma teoria ou perspectiva única sobre o conceito, considera-se antes a existência de uma multiplicidade de abordagens sobre “intermedialidades”. De acordo com Rajewski, desde o início das pesquisas, a intermedialidade serviu de “conceito guarda-chuva” no qual uma variedade de abordagens lhe serve (cf. 2005: 44). O objecto de estudo é sempre variável sendo a sua especificidade definida de acordo com processos e delimitações associados à disciplina em estudo. As investigações têm gerado utilizações bastante heterogêneas do conceito sendo necessário, segundo Rajewski, a definição da perspectiva na abordagem das intermedialidades para tornar possível a localização das perspectivas individuais num espectro mais amplo e impedir a vaguidade das discussões (cf. *ibidem*: 45). Por sinal, têm emergido um conjunto de terminologias na pesquisa intermedial: multimedialidade, plurimedialidade, cruzamento de *media*, infra-medialidade, convergência de *media*, fusão de *media*, hibridização, entre outros. Mais recentemente, os investigadores têm especificado as suas conceptualizações através de termos como intermedialidade transformacional, discursiva, sintética, formal, transmedial, ontológica, genealógica, primária ou secundária, ou ainda figuração intermedial.

Haverá algumas dúvidas acerca da intermedialidade enquanto abordagem inovadora nos eixos de investigação ou mesmo no campo das humanidades, afirma Jürgen E. Müller: “Uma história dos *media* como rede e história rizomática, que oscila entre os pólos da tecnologia, sequências culturais, mentalidades históricas e práticas sociais, conduzir-nos-ia a um entendimento inovador dos processos de desenvolvimento dos *media*” (2010: 241)<sup>1</sup>. A intermedialidade não é um conceito completamente novo nas investigações académicas, mas antes uma reacção a certas circunstâncias históricas nas humanidades, no campo dos *media* e das artes. A história das intermedialidades é mais antiga do que as duas últimas décadas nos discursos de estudos dos *media* e da literatura.

Tomando como exemplo a pesquisa do CRI que estuda não somente os *media* mas o que existe “entre *media*” (intermedia). Após a intertextualidade, que visava estudar os textos a partir de outros textos pré-existentes, a intermedialidade veio estudar os modos de transmissão, as aprendizagens dos códigos, as materialidades de comunicação que partem da tarefa de significação e referência, os produtos simbólicos e as Ideias que possuem historiografias sólidas, afirma Éric Méchoulan (2003). O cerne da pesquisa reside nas relações entre os *media*, no qual o conceito de intermedialidade opera em três níveis diferentes. Primeiramente designa relações entre os *media* (entre diferentes práticas artísticas associadas a *media* individuais, relações que se tornam aparentes no cinema, na literatura, ou num mesmo evento reportado pela televisão, cinema, fotografia ou instalação), no qual a intermedialidade é consequência dos *media*. O conceito designa também uma “fusão de *media*” na qual novas formas emergem e se tornam institucionalizadas, na qual a intermedialidade é percursora dos *media*. Por último, o interesse nas circunstâncias nas quais os *media* adquirem forma e sentido na medida em que qualquer prática medial está inerentemente permeada pela intermedialidade (cf. MÉCHOULAN, *ibidem*).

“O desafio na intermedialidade é o estudo de variados níveis de materialidade envolvidos na constituição de objectos, sujeitos, instituições e comunidades, que só pode ser revelado através da análise das suas relações. Tal empresa requer a convergência de competências transdisciplinares, por envolver um estudo de *corpus* teóricos (sob o escalpelo de um novo

mecanismo conceptual que convoca um deslocamento de uma «lógica do ser» para uma «lógica de relações»), assim como uma perspectiva histórica (o problema do desenvolvimento dos meios) e uma abordagem experimental (o problema de identificação das relações).” (CRI, 2003)<sup>2</sup>

Esta abordagem da intermedialidade apresenta-nos uma dimensão epistemológica focada na instalação de realidades (em vez de se interessar nas realidades já instaladas), a vantagem do cruzamento interdisciplinar representado na própria comunidade que constitui o CRI (investigadores de diversas áreas como história de arte, comunicação, estudos literários, cinema e estudos audiovisuais, estudos teatrais), e ainda, um interesse na dimensão experimental que acompanha e estuda práticas actuais e assegura a consistência dos discursos sobre o conceito.

Ponto central nas definições sobre as intermedialidades é o esclarecimento dos conceitos de *medium* e medialidade. O termo singular “medium” é utilizado nos estudos de comunicação com o interesse no estudo das características físicas, sociais e psicológicas de um “tipo” de *medium* por contraste e comparação aos outros *media* (cf. MEYROWITZ, 2008: 3056). As teorias sobre o *medium* examinam os processos de comunicação de um *medium* específico por comparação e contraste à interacção de *media*. Por sua vez, o termo “media” tem servido para indicar um conjunto amplo de ferramentas que os seres humanos têm utilizado ao longo da história das civilizações para comunicarem sobre a realidade partilhada. A referência mais comum tem sido o conjunto de tecnologias modernas que compreende desde a imprensa à actual rede de partilha de informação virtual, a Internet, que facilitam a comunicação através do espaço-tempo e dos colectivos sociais (cf. JENSEN, 2008: 2811). Klaus Bruhn Jensen clarifica o termo *medium* a partir do *The Oxford English Dictionary* (OED):

“(...) enquanto o termo latim *medium* se referia a uma entidade média ou estado, no latim pós-clássico e nas fontes britânicas do século doze adiante, *medium* e *media* vieram significar *meios* de fazer alguma coisa. Por sua vez, um *medium* pode ser entendido como uma presença mais ou menos incidental, que liga os fenómenos naturais do mundo a um domínio metafísico. Por outro lado, um *medium* pode servir de instrumento intencional da acção humana, num sentido moderno. Por último, o OED distingue duas concepções – *medium* como modalidade artística, material ou técnica; e *medium* como canal de comunicação de massas – ambos da segunda metade do século dezanove.” (JENSEN, 2008: 2811)<sup>3</sup>

O século XIX foi propulsor de uma ideia geral de comunicação, parcialmente como resposta aos novos meios tecnológicos de comunicação que tiveram importantes implicações sociais e estéticas (desde o telégrafo ao telefone, cinema, rádio e, mais tarde, a televisão). Todavia, foi apenas a partir de 1960 que o termo *media* surgiu numa dimensão que engloba diversas tecnologias e instituições, mais comumente referidos no termo “mass media” (cf. *ibidem*: 2812). Segundo Jensen, foi a partir de metade do século XX que o *medium* adquiriu o sentido de “qualquer material físico (tal como cassete, disco, papel, etc.) utilizado na gravação ou reprodução de dados, imagens ou som” (OED citado em *ibidem*) e, a partir da década de 1990 que a terminologia de “mass media” foi substituída somente pelo termo “media” em resposta aos contextos de pesquisas e à emergência de meios digitais cada vez mais divergentes. Os *media*, individualmente, podem ser entendidos como configurações características do potencial humano para comunicar num determinado período histórico, podendo-se organizar três conceptualizações sobre o *medium*: material, modal e institucional (cf. *ibidem*: 2813). Primeiramente porque os *media* são em si materiais físicos, na sua forma cultural particular e permitem formas de comunicações que

antes deles não eram possíveis. Em segundo lugar porque é através das modalidades de comunicação – linguagem, música, imagem, entre outras – que os *media* fundamentam biologicamente os sentidos humanos, sendo através destas formas específicas que permitem a comunicação humana. Por último, os *media* constituem instituições distintas na sociedade a partir dos quais os indivíduos e os colectivos descrevem e reflectem sobre si mesmos e sobre a sociedade, reproduzindo e alterando tecnológica e culturalmente as circunstâncias, tomando por exemplo o caso dos meios eletrónicos e de impressão que provocaram expansões no espaço e no tempo das nações, que por sua vez, regulam os limites económicos e de comunicação pública de cada novo *medium* (cf. *ibidem*: 2814).

Segundo João Maria Mendes, a moderação tem perpetuado uma compreensão da intermedialidade como um conceito cujo estudo está em constante progresso, não a encerrando numa definição ontológica nem a reduzindo aos seus componentes ou à análise daquilo de que é feita (cf. 2011:14). Não obstante, outros autores procuram uma identificação das diferentes tipologias de objectos de estudo da intermedialidade e propõem-lhe subcategorias (GAUDREALT e MARION 1999, RAJEWSKI 2005; SCHRÖTER 2011).

“Certamente, não poderia haver melhor revelação para nos conferir o carácter da TV. Não tanto um *medium* visual, é sobretudo um *medium* táctil e auditivo que implica uma relação recíproca profunda que envolve todos os nossos sentidos. Para aqueles há muito acostumados à mera experiência visual das variedades tipográficas e fotográficas, parecerá ser a «synesthesia», ou a profundidade táctil da experiência da TV, que os distancia das atitudes típicas de passividade e desinteresse. Os comentários banais e rituais dos convencionalmente literatos, que dizem que a TV apresenta uma experiência para observadores passivos, está longe da verdade. A TV é acima de tudo, um *medium* que exige uma resposta participativa criativa.” (MCLUHAN, 1994: 336)<sup>4</sup>

Por sua vez, Jürgen E. Müller (2000) estudou a genealogia da intermedialidade através da análise dos *media*, especificamente, no estudo de caso da televisão. É de ter em conta que, tal como Müller nos expõe no caso da televisão, os aspectos comunicativos e estéticos de um *medium*, por norma, emergem ou são gradualmente aceites, ou desaparecem em certo momento histórico e em dadas circunstâncias socioculturais. Analogamente à história do cinema de outros *media* audiovisuais, não há uma localização exacta para localizar o início do *medium* televisão: “A televisão é o resultado de um longo processo imaginativo e tecnológico, que começou pelo menos, cerca de dois séculos antes da primeira transmissão televisiva na Alemanha nos anos 1930; é o resultado do encontro de diferentes sequências culturais e tecnológicas ou paradigmas culturais (...), implicando diferentes padrões de temporalidade, encontros mediais, interações de *media* e actividades correspondentes dos utilizadores” (MÜLLER, 2010: 240)<sup>5</sup>.

Todavia é pertinente questionar: quando é que um *medium* se torna num novo *medium*? André Gaudreault e Philippe Marion, no seu estudo sobre “intermedialidade genealógica” desenvolveram uma teoria do “duplo nascimento” cujo interesse reside no âmbito histórico e genealógico acerca do berço de um *medium* na análise de interferências e interações entre *media*. Nesta teoria, o (novo) *medium* situa-se no primeiro estado do nascimento – “nascimento integrativo, mimético ou falso nascimento” – no qual é prisioneiro das determinações impostas pelos *media* anteriores e pelos seus usos socioculturais já legitimados. A sua necessidade de autonomização ainda não se faz sentir e as suas necessidades exprimem-se em complemento e continuidade das práticas mediais mais antigas (GAUDREALT e MARION,

1999). No segundo estado – “nascimento diferencial ou autonomização identitária” – os *media* revelam algumas das suas especificidades expressivas por consequência de modificações de práticas e mutações socio-económicas. A autonomização identitária coincide com o reconhecimento institucional e um incremento dos seus recursos económicos de produção (cf. *ibidem*).

Jens Schöter (2011) concebeu o conceito de “intermedialidade ontológica” e diz que não tem sentido discutir definições de *media*, preferindo o debate sobre as relações de diferentes discursos entre diversos *media*. Schröter identificou quatro modelos de discurso: a “intermedialidade sintética” – uma “fusão” de diferentes *media* num “super-media”, um modelo com raízes no conceito de *Gesamtkunstwerk* de Wagner, que tem conotações políticas; a “intermedialidade formal ou transmedial” – um conceito baseado nas estruturas formais não específicas para um *medium* mas encontradas em diferentes *media*; a “intermedialidade transformacional” – um modelo centrado na representação de um *medium* noutro *medium*. Este modelo conduz ao postulado de que a intermedialidade transformacional não se localiza na intermedialidade mas em processos de representação; a “intermedialidade ontológica” – um modelo que sugere que os *media* existem sempre em relação a outros *media* e que as relações intermediais tomam lugar ubiquamente. Schröter fala-nos ainda de “políticas da intermedialidade” e de uma “intermedialidade virtual”, assunto que discutiremos adiante. (cf. SCHRÖTER, 2011: 2)

Irina Rajewski (2005) sugeriu três conceptualizações sobre a intermedialidade que se distinguem em abordagens “sincrónicas”, “diacrónicas” e na “análise do fenómeno *per se*”. A orientação sincrónica do estudo indica uma abordagem de especificidade formal em que se trata a intermedialidade como “condição fundamental ou categoria” enquanto numa abordagem diacrónica se efectuam historiografias intermediais nas quais os investigadores estudam as intersecções entre *media* (cf. 2005: 47). A análise do fenómeno intermedial *per se* contempla a definição do que constitui o *medium*, focando-se em aspectos disciplinares que se preocupam com um tipo de fenómeno, por exemplo adaptações cinematográficas, écfrase, entre outros (cf. *ibidem*: 50). Rajewski sugere uma perspectiva tripartida do fenómeno de intermedialidade numa orientação sincrónica que não exclui a historiografia de cada configuração intermedial, mas que se centra nas características e modos particulares de cruzamento de fronteiras mediais e distingue três subcategorias: a “transposição medial” ou “transformação medial”, a “combinação de media” e as “referências intermediais”. A abordagem proposta por Irina Rajewski centra-se num interesse pelos limites mediais e na distinção dos fenómenos analisando o tipo de cruzamentos efectuados entre *media*.

A “intermedialidade no sentido estrito de transformação ou transposição medial” inclui transformações de *media* ou da sua substância noutro *medium*, tomando como exemplo adaptações (e.g.: adaptações de livros para filmes, jogos, ou vice-versa) (*ibidem*: 51). Por outro lado, a “intermedialidade no sentido estrito de combinação de media” é constituída pela definição de uma configuração medial, ou seja, é resultado da articulação de dois ou mais *media* distintos num produto plurimedial e comunicativo-semiótico na sua materialidade, constituição e significação específicos. Nesta subcategoria, é criada uma integração “genuína” que não privilegia nenhum dos constituintes que o precedem, noutra terminologia – obras multimédia, *mixed-media* e intermedia – tomando como exemplo os casos da ópera, cinema, teatro, performance, manuscritos iluminados, instalações *Sound Art*, livros de banda desenhada, entre outros (cf. *ibidem*: 51-52). Ao passo que, a “intermedialidade no sentido estrito das referências

intermediais” designa constituintes comunicativo-semióticos que utilizam a especificidade medial em referência noutro *medium* através da evocação ou “imitação” de estruturas ou elementos de outro *medium*, distinguindo-se pela utilização convencional, como são exemplo as referências a um filme num texto literário, a uma pintura num filme, éfrase, *transposition d’art*, entre outros (cf. *ibidem*: 53). Rajewski distingue nesta subcategoria as referências “intermediais” – aquelas que implicam um cruzamento de fronteiras mediais e estabelecem um efeito ilusório ou de simulação – das “intramediais” – aquelas referências que permanecem no mesmo *medium*, tais como referências de um filme noutro filme, ou de uma pintura noutra pintura (cf. *ibidem*: 54).

O que se acentua nas propostas de definição das intermedialidades que referimos, tanto nas propostas do CRI, de Müller, de Schöter, de Gaudrealt e Marion, de Clüver e Rajewski é sobretudo a localização da intermedialidade, enquanto área epistemológica, num período de autonomização e separação das áreas que a precediam – por volta de 2000 – e que, segundo João Maria Mendes, se deveu a um estágio de “descrição sistemática dos seus objectos, metodologias e aplicações, repertoriando-os e redescrevendo-os em sucessivos inventários analíticos” (2011: 22).

### 1.3. Multimedialidade

O conceito de “multimedialidade” é um termo geralmente usado em relação aos *media* digitais, para designar certas interacções da sua especificidade como virtualidade, interactividade e conectividade, afirma Raessens (citado em KATTENBELT, 2008: 22). De acordo com Chiel Kattenbelt, com algumas excepções, a multimedialidade dos *media* é usada restritamente na audivisualidade, nos sentidos visuais e auditivos, os dois sentidos importantes na estruturação do mundo, do indivíduo na sua relação com o meio envolvente, no tempo e no espaço (cf. 2008: 22).

Numa tentativa de esclarecer os conceitos de “multimédia”, “*mixed-media*” e “*intermedia*”, Claus Clüver assinala que uma obra multimédia é constituída por sistemas de signos coerentes e isolados que se apresentam em diferentes suportes, como por exemplo o teatro e a ópera, cujo texto dramático ou libreto podem ser lidos separadamente, ou como os interlúdios de um bailado, que podem ser apresentados em recitais, independentemente de fazerem parte de um espectáculo integral. Por outro lado, os *mixed-media* envolvem signos complexos de diferentes *media* contidos num suporte misto, não existindo coerência ou autonomia fora desse contexto, como é exemplo o caso da banda desenhada (cf. CLÜVER, 2007: 25). Ao passo que, *intermedia* contempla “textos” constituídos por dois ou mais sistemas de signos, nos quais as qualidades visuais, musicais, verbais, cinéticas ou performativas não podem ser separadas (cf. *ibidem*). De acordo com Eric Vos, o conceito de “*intermedia/intermedium*” utilizado por Dick Higgins e também por Peter Frank apresenta determinados *media* situados entre *media* convencionais, como é o exemplo do *happening*. Citado por Vos, Peter Frank aplica o termo *intermedia*:

“(...) a obras de arte que manifestam características de mais do que uma forma artística, baseando-se neste conjunto diverso de disciplinas distintas – as tradicionais, práticas de pintura academicamente definidas, composição musical, poesia, e outras formas de arte – para instituir um híbrido indivisível.” (Peter Frank citado por VOS, 1997: 325)<sup>6</sup>

A intermedialidade, conceito teórico explícito, tem sido utilizada em referência a múltiplas modalidades de experiência na análise estética e humanística na investigação dos estudos de comunicação, afirma Jensen (cf.



2008: 2386). Numa perspectiva vanguardista, a terminologia intermedial foi empregada para acentuar o potencial inovador e transgressivo de obras artísticas que articulavam a sua mensagem nos interstícios de duas ou mais formas mediais. Por outro lado, o termo *mixed-media* sugere uma combinação mais neutra e instrumental, na qual o termo *Gesamtkunstwerk*, utilizado por Richard Wagner, prometeu reintegrar o teatro, a música e as artes visuais do teatro grego antigo.

#### 1.4. Da transmedialidade à remediação

O conceito de “transmedialidade” é usado, de modo geral, na arte e nos estudos de comunicação para se referir à permuta de um *medium* para outro, numa transferência que se aplica ao conteúdo ou à forma (cf. KATTENBELT, 2008: 23). De acordo com Simanowski, a transmedialidade é uma “troca de um *medium* num outro *medium* enquanto evento constituinte e condicionante de um fenómeno estético híbrido” (citado em *ibidem*: 24).

“Este facto, característico de todos os *media*, significa que o «conteúdo» de qualquer *medium* é sempre outro *medium*. O conteúdo da escrita é o discurso, tal como a palavra escrita é o conteúdo da impressão, e a impressão o conteúdo do telégrafo. (...) Uma pintura abstracta representa uma manifestação directa dos processos do pensamento criativo, tal como devem figurar no design computacional. Porém, o que temos aqui em conta, são as consequências psíquicas e sociais dos designs ou padrões, à medida que amplificam ou aceleram os processos existentes.” (MCLUHAN, 1994: 8)<sup>7</sup>

Marshall McLuhan observou uma permuta complexa entre *media*, na qual um *medium* é incorporado ou representado noutro *medium*. Na continuidade deste pensamento enquadram-se as observações de Jay Bolter e Richard Grusin (2000) que nos falam sobre “remediação”. Bolter e Grusin afirmam ter observado através da historiografia, que nas abordagens dos “novos *media*” nunca houve uma expulsão dos seus antecessores, mas antes uma introdução de outras versões da tecnologia já existente. Na história de arte, os pintores holandeses incorporavam mapas, globos, inscrições, cartas e espelhos nas suas obras, e também na écfrase se constata uma representação de conteúdos das artes visuais na literatura, mas é sobretudo nos meios digitais que se apresenta como característica determinante (cf. 2000: 45). É nesta espécie de “empréstimo” entre as artes que os autores localizam o que definem por “remediação”. Estes “novos *media*” absorveram os antigos e representam-nos em estruturas alteradas, sendo que os autores afirmam ainda que é através das relações entre *media* que o próprio *medium* se define já que “toda a mediação é remediação” (2000: 55):

“(...) todos os *media* funcionam como remediadores e essa remediação oferece-nos um meio de interpretar o trabalho dos *media* antecedentes. A nossa cultura concebe cada *medium* ou constelação de *media* na medida em que este responde a, reinstaura, compete com, e reforma outros *media*. Primeiramente, podemos pensar nisto como um progresso histórico, em que os *media* recentes remedeiam os mais antigos e, em particular, dos *media* digitais que remedeiam os seus predecessores. Mas a nossa história é uma genealogia de afiliações, não linear, e nessa genealogia, os *media* antigos podem também remediar os mais recentes. (...) Nenhum *medium*, ao que parece, pode funcionar independentemente e estabelecer o seu espaço separado e purificado de sentido cultural.”<sup>8</sup>

A mediação pode operar em diferentes direcções, já que os novos *media* podem literalmente adoptar e aperfeiçoar os métodos de representação dos *media* anteriores, mas podem, por outro lado, alterar os



métodos de representação. Bolter e Grusin falam ainda de três conceitos na remediação: o imediatismo, o hipermediatismo e a transparência. Enquanto o imediatismo faz com que os observadores esqueçam a presença do *medium* ao sentirem acesso directo ao objecto, a transparência salienta que o observador não é mais consciente do *medium* pois este não deixou vestígios, ao passo que o hipermediatismo – que se opõe ao imediatismo – relembra o observador da presença do *medium* por convocar a atenção para si, propositadamente (cf. 2000: 53).

Ambos os conceitos correspondem a uma “lógica dupla” da remediação – imediatismo transparente e hipermediatismo – a um mesmo objectivo, que é exceder as restrições da representação no sentido de intensificar a experiência do real, mesmo nos casos em que temos consciência da simulação, mas consideramos a possibilidade dessa realidade. A intermedialidade está presente nos processos de produção cultural e é indissociável da remediação que, por sua vez, é um processo de duplo sentido o que auxilia os usuários a facilmente fazerem a transição para o novo *media* pois a linguagem mantém-se.

### **1.5. *In-between*: um espaço de cruzamentos entre *media***

#### **1.5.1. A questão da fronteira**

No cerne do debate sobre intermedialidade têm sido discutidas a necessidade de estabelecer delimitações pela transgressão de fronteiras, efeito construído pelos próprios *media*. Embora não existam fronteiras ou perímetros metafóricos que delimitem a natureza dos *media*, esta questão revela-se uma necessidade fulcral quando falamos de intermedialidade. Werner Wolf (2006) acentuou que as delimitações de *media* distintos são convencionalmente estabelecidas. Por sua vez, Christina Ljungberg sublinha o carácter performativo da transgressão de barreiras:

“Nos estudos de comunicação e dos *media*, o conceito de «media» é usado para referir o clássico jornal, livro, rádio, música popular, cinema e televisão dos *media* de massas. Mais recentemente, o conceito alargou-se para abranger a escrita ou até mesmo o discurso em geral, música, pintura, fotografia, vídeo, a Internet ou jogos de computador, que já não se qualificam como *media* que interagem com as «massas». A partir daí, a intermedialidade respeita à transgressão de fronteiras entre os *media*, por exemplo, entre diferentes sistemas de signos e/ou a representação icónica de um *medium* no outro.” (2010: 82)<sup>9</sup>

O fenómeno que denominamos de intermedialidade é o resultado da interacção de vários *media* que negociam entre si as suas fronteiras. Ljungberg defende que as limitações e as translacções intersemióticas de uma prática artística para a outra reflectem-se no que na constituição do *medium* e na maneira como este se reflecte nos outros. As circunstâncias da intermedialidade reflectem o seu carácter radicalmente performativo, tal como podemos constatar ao confrontarmo-nos com formas híbridas que geram um evento ou um novo objecto. Uma vez que concentram a sua atenção no seu modo de produção e nas suas especificidades semióticas, são fortemente auto-reflexivas, cada vez mais pela crescente digitalização de meios interactivos. Outro factor é a sua estratégia de comunicação altamente efectiva, por proporcionarem aos leitores e espectadores acesso a diferentes níveis de sentido (cf. *ibidem*: 83).

Na perspectiva de Rajewsky que, por sinal, defende o estabelecimento de fronteiras e diferenças no discurso das práticas intermediais, o conceito de fronteira constitui um pré-requisito para as técnicas de cruzamento,

dissolução ou ênfase, nas quais as fronteiras mediais se podem efectuar como “constructos” e convenções. O próprio traçar fronteiras é o que nos torna conscientes de como transcender ou subverter essas mesmas, de como ressaltar a sua presença, ou ainda, dissolvê-las por completo. Em vez de procurar taxonomias, Rajewsky defende a importância de promover processos já que a fronteira tem um efeito dinâmico, criativo e potencial: “As fronteiras ou – talvez melhor – «zonas fronteiriças» entre *media* podem ser entendidas como estruturas potenciadoras, espaços nos quais se testa e experimenta com uma plethora de diferentes estratégias” (RAJEWSKY, 2010: 65)<sup>10</sup>.

Lars Elleström (2010) apresentou um modelo que visa a compreensão das fronteiras entre *media*: como se relacionam, o que partilham, o que difere entre eles e como essas mesmas divergências constroem o caminho da intermedialidade. A base do modelo parte dos conceitos de “modalidade” e “modo”, e tem como metodologia a conjugação de dois campos de pesquisa, os estudos sobre intermedialidade e multimodalidade.

Tendo em conta a total materialidade das artes, de modo a estudá-las enquanto formas de *media* esteticamente desenvolvidas, consideramos que os *media* estão dependentes das suas substâncias mediadoras (cf. ELLESTRÖM, 2010: 11). Um dos pontos fulcrais no debate dos estudos interartes foca-se na relação entre as artes do tempo (música, literatura, cinema) e as artes do espaço (artes visuais). Elleström questionou as interferências e divergências entre as noções de “intermedialidade” e “multimodalidade” colocando em foco as relações entre “*medium* técnico”, “forma artística” e “género” apresentando em quatro modalidades um modelo teórico que tenta explicar como os *media* estão relacionados. Nos estudos dos *media* e humanísticos, “multimodalidade” está associada a combinação de texto, imagem e som e, por vezes, à integração de faculdades sensoriais (cf. *ibidem*: 14).

O paradigma apresentado por Elleström apresenta estas “modalidades” como pináculos essenciais dos *media* sem os quais a sua medialidade não pode ser compreendida. Juntos constituem uma constelação medial que integra materialidade, percepção e cognição, ao passo que, isolados, formulam campos complexos de investigação, sendo indispensáveis na descrição analítica da unicidade de cada expressão medial (cf. *ibidem*: 15). As modalidades semióticas, espaço-temporais, sensoriais e materiais, juntas, formam o carácter do *medium*. Uma vez que as modalidades não podem ser vistas como entidades isoladas, este modelo sugere apenas um modo de investigação dos aspectos de um *medium* bem como a sua possível interpretação e, pelo contrário, não oferece uma fórmula mecânica de verificação das suas modalidades (cf. *ibidem*: 24). O modelo afasta-se das ideias de que os *media* contêm sempre outros *media* e de que são sempre *media* mistos, uma vez que declara que estão sempre interconectados e partilham estas quatro modalidades básicas, estando em contacto em diferentes níveis de existência, desde o interface material, à percepção e à interpretação do *medium* (cf. *ibidem*).

As quatro modalidades de Elleström são o material, o sensorial, o espaço-temporal e o semiótico. A primeira, a modalidade material é a “interface corpórea do *medium*” e pode conter o corpo humano, superfícies planas ou objectos tridimensionais ou manifestações de carácter menos marcado como ondas sonoras ou projecções de luz (cf. *ibidem*: 17). Por sua vez, a modalidade sensorial designa os “actos físicos e mentais de perceber o interface presente do *medium* através das faculdades sensoriais”. Apesar de nos referirmos aos cinco sentidos humanos da

percepção, o autor assinala que a questão é de maior complexidade e que, por vezes, alguns fenómenos não podem ser percebidos quando são recebidos isoladamente sem um agente interpretativo e por isso assinala a existência de receptores que registam alterações no ambiente externo (“exteroceptores”), receptores internos sensíveis às condições internas (“interoceptores”) e receptores que nos providenciam dados sobre a duração e a tensão das fibras musculares e tendões (“proprioceptores”). A reactivação da memória sensorial das experiências tem um papel importante na percepção medial, já que até a leitura de um texto envolve a criação e recollecção de experiências visuais remotas (que podem compreender desde a aparência das letras do alfabeto ao som das palavras, entre outros). As novas sensações são uma rede complexa de dados percebidos e combinados com velhas sensações restauradas (cf. *ibidem*: 18). A modalidade espaço-temporal abrange a estruturação da percepção sensorial de dados sensitivos do interface material em experiências e nas conceptualizações de espaço e tempo. Os *media* que não contemplam esta dimensão podem ser denominados “estáticos” (e.g.: fotografia). Todavia, a relação espaço-temporal é complexa: o tempo e espaço interagem não só a nível da percepção mas como fenómenos físicos: se nos aproximamos dos dados sensitivos, maior o espaço e tempo são considerados separadamente e são parte da modalidade material do *medium*; quanto mais nos aproximamos das sensações, menor distinção existe entre espaço e tempo (cf. *ibidem*: 19). Existem diferenças fundamentais nos *media* no que respeita ao tempo e espaço e é fundamental ter em conta a sua complexidade em termos de conflito, fusões e permutas mútuas pois nunca são dissolvidas as tensões do interface espaço-temporal (cf. *ibidem*: 21). Por sua vez, a modalidade semiótica envolve a criação de sentido no *medium* concebido espaço-temporalmente pela acção de diferentes tipos de pensamento e interpretação semiótica. A criação de sentido inicia-se na apreensão inconsciente de dados sensitivos percebidos pelos receptores e continua no acto inconsciente, na procura de conexões relevantes, na estrutura espaço-temporal do *medium*, e entre o *medium* e o mundo circundante (cf. *ibidem*: 22). De acordo com Elleström, os estudos sobre o cérebro demonstram que o pensamento pode ser concebido de forma abstracta ou concreta (visual e espacial) e por isso sugere a tricotomia de Charles S. Peirce: símbolo, índice e ícone. Assim, propõe três modos dentro da modalidade semiótica: por convenção (símbolos), por semelhança (ícones) e por contiguidade (índice). Os três modos semióticos misturam-se mas geralmente um deles é predominante.

Por vezes, estas quatro modalidades não são suficientes para entender a concepção individual dos *media*, o seu lugar no mundo e, por isso Elleström sugere a introdução de dois “aspectos qualificadores”: o contextual e operacional. O aspecto qualificador contextual tem a ver com o estudo da origem, delimitação e uso dos *media* em circunstâncias históricas, culturais e sociais, enquanto o aspecto qualificador operacional designa as características estéticas e comunicativas dos *media* (cf. *ibidem*: 24-25). O paradigma de Elleström designa de “*media* básicos” aqueles que se definem por estas quatro modalidades e estes dois aspectos qualificadores e considera ainda pertinente dividir as relações intermediais em dois tipos: “combinação e integração” de *media* e “mediação e transformação”.

A multimodalidade designa um *medium* que combina materialidade, visualidade, espacialidade e iconicidade, afirma Elleström. Contudo, todos os *media* têm por norma, mais do que uma destas modalidades e alguns até as quatro. A importância do modelo reside na sua relação para com a intermedialidade – o autor afirma que esta não pode ser entendida sem as noções de modalidade, modo e multimodalidade – designando-a enquanto

“relações intermodais nos *media*” ou “intermultimodalidade dos *media*”. Elleström refere ainda que os *media* que se caracterizam por uma forte multimodalidade são intermediais, pois constata-se um cruzamento de “margens” modais, tal como podemos constatar no teatro. O teatro pertence aos “*media* qualificados” e coerentes mas que na sua estrutura interna compreende outros *media* qualificados como é o exemplo da música. Os “*media* qualificados” são convencionalmente circunscritos e é essa peculiaridade que cria uma complexa rede de margens mediais convencionais. Para Elleström, os conceitos de multimodalidade e intermedialidade são próximos e o âmbito do estudo das modalidades conduz a uma consciência mais atenta das divergências e semelhanças entre *media*. Contudo, segundo Elleström, a tentativa de estabelecer fronteiras claras nos *media* é banal, pois estão sempre prontas a ser transgredidas (cf. *ibidem*: 38). A análise intermedial está dependente da interpretação e, por isso, não é tão importante definir objectos como “intermediais”: o processo e a perspectiva em que se estudam esses objectos podem ter um impacto ampliado.

As fronteiras entre *media* constroem caminhos para a intermedialidade, diferem pelas suas divergências modais e pelas diferenças que contemplam os aspectos qualificadores dos *media*. Para compreender, descrever, interpretar as relações intermediais tais como combinação e integração mediais ou a transformação medial, a complexidade das relações modais deve ser tida em conta apropriadamente. Todos os *media* são fundamentalmente semelhantes e diferentes e, uma vez que, a intermedialidade envolve vários modos de cruzamento de fronteiras, o modelo proposto por Elleström auxilia a relacioná-los sistematicamente. Por sua vez, Irina Rajewski abordou o debate sobre intermedialidade como uma variedade de abordagens heterogêneas que se caracterizam pelas relações entre *media*, as suas interacções e interferências. Desta forma, a intermedialidade pode servir de termo genérico para todos os fenómenos que envolvam mais do que um *medium* – como indica o próprio prefixo “inter-” – e ainda aqueles que acontecem “entre” *media*. Este cruzamento de fronteiras mediais é definido como categoria fundadora da intermedialidade. Esta conceptualização provém da aceção de fronteiras tangíveis entre um e outro *medium*, bem como da existência de especificidades e divergências mediais. No que respeita ao contributo de Christina Ljungberg, os actos intermediais são altamente performativos no confronto com formas híbridas que geram a unicidade, fortemente auto-reflexivas pois o seu foco incide no modo de produção e nos seus potenciais semióticos ampliados pela digitalização e pela interacção mediais e, constituem uma estratégia comunicativa efectiva, pois permitem aos observadores, o acesso a diferentes níveis de sentido.

### 1.5.2. O “inter”

Mas o que indica o prefixo “inter-” em intermedialidade?

Henk Oosterling diz-nos que houve um desfasamento de cerca de 25 anos, desde a abordagem de Higgins, até ao ressurgir do debate sobre a intermedialidade e que, ainda depois, os estudos focaram-se, maioritariamente, nos cruzamentos entre as disciplinas artísticas, mas ignoraram a dimensão ontológica do “inter” (cf. 2003: 35).

“(…) os constituintes da intermedialidade não são só distinguidos nos aspectos de uma criatividade artística multimedial e interdisciplinar, mas também na produção de uma sensibilidade (micro)política e na aplicação de uma conceptualização filosófica inovadora e da interactividade. A intermedialidade reconfigura três domínios culturais inicialmente separados – estabelecidos no século XIX – as artes, a política e a ciência, especialmente a filosofia – potenciando a experiência do *in-between* e uma sensibilidade para diferenças tensionais.” (2003:30)<sup>11</sup>

Um dos campos de investigação da intermedialidade centra-se na qualidade específica do “inter” potenciado pelas práticas artísticas intermediais. Esta qualidade é existencial e ontológica, para além de se conectar com a crítica, história e política da arte. Henk Oosterlink apresentou a conceptualização de intermedialidade como uma noção “sensorial” mais do que “conceptual”, do ponto de vista da sua “reflectividade”.

Para Henk Oosterling (1998) o “inter” pode ser considerado como um “senso comum” mediático da era pós-moderna na qual o intermedial se designa como “uma experiência comunitária de *in-betweenness*. O núcleo radiante desta sensibilidade partilhada pode ser uma infinita interactividade reflectiva, criativa, experimental, fisicamente baseada e existencialmente situada. O idealismo surge como uma logística do pensamento sensível”.<sup>12</sup>

Oosterling partiu da teoria da “différance” de Derrida para conceber a sua definição de intermedialidade com base na noção de movimentos oscilatórios criados pela interacção dos *media* cujas diferenças produzem tensão nos espectadores. Esta perspectiva analisa a intermedialidade do ponto de vista da recepção estética do espectador (cf. 2003: 37).

Resumidamente, o termo “différance”, criado pelo filósofo Jacques Derrida, reuniu os sentidos de “diferir” e “diferença”. A *différance* “não é uma palavra nem um conceito” (DERRIDA, 1982: 3), é um princípio que postula que “todo o conceito está inscrito numa cadeia ou sistema no qual se refere a outro ou a outros conceitos, pelo meio de mecanismos sistemáticos de diferenças” (cf. *ibidem*: 11). Derrida refere-se à *différance* como mecanismo inerente à conceptualização das coisas, um princípio dos contrários, na qual a filosofia se constrói e a linguagem vive. A *différance* é um princípio de não-identidade que estabelece o significado pela diferença relativamente a outros significados e, simultaneamente, pelo diferimento do seu significado pois “o signo representa o presente na sua ausência” e ao mesmo tempo, “é a presença diferida” (*ibidem*: 9). O mecanismo de diferimento oscila entre a presença e a ausência, e desta forma, o signo representa a presença na sua inexistência, ao mesmo tempo que, a totalidade do seu significado nunca é alcançada pelo receptor. Esta “suspensão” causada pelo diferimento na interpretação leva o observador ao início da sua procura pelo significado, numa ilimitada rede de “traços” que ligam termos a outros termos. É nesta “suspensão” ou “intervalo” que a interpretação do receptor acontece e que dá lugar a uma nova procura, num processo interminável. Através da *différance* o significado surge como um “traço” que conecta conceitos a outros conceitos, na medida em que, a linguagem se assume como uma cadeia infinita. Assim, a *différance* é o intervalo espaço-temporal constituído por sínteses de traços de presença e ausência e, ao mesmo tempo, a negação da existência de significados finais.

Oosterling concebeu a noção de “sensibilidade intermedial” ou “intermedialidade reflectiva” na qual a reflexão crítica é articulada e constituída sobre os *media* que os artistas utilizaram ao nível da produção das práticas multimedias e interdisciplinares artísticas. O criador pensa no objecto da percepção, na sensação no e com o *medium* de criação artística

envolvido nos seus próprios meios, sendo “imediatamente mediados ao mediar a mediação” (cf. 2003: 42). Oosterling refere que a sensibilidade reflectiva do público corresponde à “lógica sensacional” do artista, uma tensão entre ser movido ou tocado e o entendimento: uma “auto-reflectividade pática” ou “passibilidade”.

“O meio ou inter não é uma passagem ou um atravessar. É um «*milieu*» como um «entre». Este inter «existe» «antes» de qualquer posição, embora possamos apenas descrevê-lo «depois». Uma vez mais, as notas indicam que, para circunscrever o *in-betweenness*, uma explicação discursiva focada na presença, representação e temporalidade linear revela-se fracassada. Frequentemente Deleuze denominava este inter como «devir». Variando no tema heideggeriano da presença e ausência – e ressonando a empresa desconstrutiva de Derrida – o seu *in-between* é conceptualizado como eternamente presente – agora/aqui – mas «ao mesmo tempo» ausente – em nenhum – campo tensional.” (2000)<sup>13</sup>

Oosterling pensou a qualidade de *in-between* a partir da doutrina da *différance* de Derrida, partindo também de autores que inspiraram a teoria deste autor, Hegel, Heidegger, Deleuze e Guattari. O sensível, enquanto sensibilidade reflectiva, oscila entre a presença e a ausência. O mesmo acontece nos movimentos transitórios entre um *medium* e outro, nos quais as posições de articulação e consciência são provisórias, o que gera uma tensão transversal.

O “inter” estabelece os movimentos de tensão entre os contrários. Ao citar Peter Sloterdijk, que se referiu à era contemporânea como localizada num “in-between”, Oosterling (2000) questiona se a nossa habilidade partilhada para reflectir sobre as condições materiais nesta existência – que compara a uma espécie de *medium* – será talvez parte da nossa condição humana. Oosterling prefere indicar a interactividade como a operação fundamental do “inter” enquanto condição que funda a tensão entre campos contrários para promover as relações humanas afectivas e reflectivas. O “inter” expressa um contínuo movimento de início e de retorno intrinsecamente relacionado com a experiência de *différance*.

## 1.6. Considerações sobre intermedialidade: um conceito multimodo

De acordo com Klaus Bruhn Jensen, a intermedialidade designa “a interconexão dos meios de comunicação modernos” enquanto “meios de expressão e de permuta” que dependem uns dos outros e se referem uns aos outros, explícita e implicitamente (cf. JENSEN, 2008: 2385). Os diferentes *media* interagem, enquanto elementos de estratégias comunicativas particulares e ao mesmo tempo fazem parte de um domínio cultural mais extenso. Jensen identificou três concepções de intermedialidade:

“Na investigação em comunicação podem ser identificadas três concepções de intermedialidade, que derivam de três definições sobre o que é um *medium*. A primeira, mais concreta, refere que a intermedialidade é a combinação e adaptação de *veículos materiais* separados de representação e reprodução, por vezes chamados multimédia, como nos *shows* de slides acompanhados por som ou por canais áudio e televisão. A segunda refere que o termo indica um acto comunicacional baseado em variadas *modalidades sensoriais* simultâneas, como nas imagens em movimento acompanhadas por som. A terceira diz que a intermedialidade concerne às inter-relações entre *media* enquanto instituições sociais, descritas em termos económicos e tecnológicos, tais como convergências e conglomerados.”<sup>14</sup>

A denominação de intermedialidade formulou-se como “contra modelo” de orientação estética e disciplinar baseada numa doutrina de especificidade no *medium* (cf. BALME, 2004: 6). A abordagem crítica provém da assumpção de que a especificidade dos *media* é sobretudo, no seu melhor, um fenómeno de contingente histórico ou, por outro lado, um constructo crítico e ideológico que consignou grande parte das produções teatrais mais interessantes desde os anos oitenta, afirma Christopher Balme (cf. *ibidem*). O debate que introduziu este campo de estudos surgiu na década de 1980 ligado a obras que interrelacionavam texto e imagens surrealistas e colagens dadaístas seguindo-se por adaptação da literatura para o cinema como formas de transformações de *media*. Distinguiram-se três campos de aplicação que usaram o termo como transposição de conteúdo diegético de um *medium* noutro, uma forma particular de intertextualidade, ou ainda, uma abordagem de concepção num *medium* partindo de convenções estéticas e modos de observar e perceber noutro *medium* (cf. BALME, 2004: 7).

Partindo do pensamento de que a invasão pela microtecnologia electrónica afectou as nossas ideias sobre o que constitui um *medium*, Peter M. Boenisch (2006) comparou os sistemas de processamento digital com os processos utilizados pelos *media*. O processamento de informação digital enfraqueceu qualquer especificação de sistemas de signos, géneros e *media* enquanto a tecnologia por *microchip* dominou textos, imagens, sons, cores e movimentos transformando-os em códigos binários computacionais de zeros e uns. Simultaneamente, a tecnologia computacional permitiu a fusão dos sistemas mecânico, eléctrico, electro-magnético num único sistema electrónico, ao mesmo tempo que em redes de pequenos-circuitos industriais, técnicos, científicos, artísticos e estéticos.

Boenisch identificou intermedialidade como um efeito na percepção dos observadores, um “acto estético” localizado na intersecção entre teatralidade e medialidade (cf. 2006:104). Esta abordagem vai para além da citação, do empréstimo ou da incorporação de estratégias de outro *medium* na performance como o uso de linguagem do cinema na cena.

Boenisch pensou a intermedialidade a partir das ideias de Walter Benjamin, Marshall McLuhan e Friedrich Kittler acerca dos efeitos dos *media*. O filósofo alemão Walter Benjamin (1892-1940) foi prolífico na terminologia dos *media* actual, nos efeitos dos *media* técnicos na arte e na sociedade – fotografia, cinema, entre outros – que inspiraram os seus escritos de nos anos 1930 e lutaram contra a perspectiva tradicional da percepção como doação transhistórica. Décadas mais tarde, Marshall McLuhan, conhecido pelas metáforas de “aldeia global” e o “*medium* é a mensagem”, acreditava que nenhum *medium* é um recipiente vazio e conectou os *media* ao corpo e aos sentidos dos usuários. McLuhan concebeu os *media* como “extensões directas do humano”, funções que costumavam estar associadas aos órgãos do corpo humano e ao sistema nervoso central, por exemplo o pé e a roda, o olho e a câmara. Pelo contrário, Friedrich Kittler (1943-2011) propôs um entendimento mais funcional dos *media*, identificando-os como “processamento, transmissão, e armazenamento de informação”, três fins pelos quais os *media* são os meios. Todavia, só a partir da invenção do computador como dispositivo “multi-medial integrativo” é que os estudos começaram a reconcentrar-se nos impactos e efeitos comuns que os *media* têm uns entre os outros (cf. *ibidem*: 104-106).

Partindo da ideia de Bolter e Grusin, Boenisch afirmou que a noção da medialidade como remediação é bastante comum nos *media* digitais da actualidade, como no caso do computador que, por várias décadas serviu de calculadora, digitador e processador de dados, não sendo um *medium* “novo”

(cf. *ibidem*: 107). No seu crescimento comercial, os *media* digitais foram aperfeiçoados e substituíram os seus antecessores. Neste sentido, refere o pensamento do historiador Jonathan Crary (1992) que estudou o cinema como um desvio lógico das primárias imagens em movimento da “camera obscura” – uma tecnologia dos séculos XVII e XVIII – como se houvesse desde sempre uma predisposição directa para a invenção e para o progresso tecnológico (cf. *ibidem*: 108).

Aplicar a ideia de mediatização como processo contínuo de recíproca remediação conduz-nos a um mapeamento da historiografia dos *media*. Boenisch afirmou que, na perspectiva de Jay Bolter e Richard Grusin, a arqueologia dos *media* comporta-se como uma espiral distendida na qual cada progresso tecnológico dos *media* surge como outra remediação (cf. *ibidem*). Em vez de uma evolução de aspectos tecnológicos e no comportamento dos dados de forma causal e linear, a historiografia dos *media* apresenta-se como um campo interligado, que expõe genealogias nas quais os *media*, antigos e recentes, são mutualmente dependentes e reciprocamente relacionados em vários planos da curva dessa espiral.

Boenisch argumenta que a representação traduz uma hierarquia para os observadores ao ser experienciada: a experiência dos mundos factual e ficcional é autêntica pois assume uma relação mimética entre a coisa e a sua representação mediatizada, na qual esta última surge como uma “realidade de segunda ordem” (*ibidem*: 109). A autenticidade de qualquer criação de “mundo” medial – um espaço habitado pelos observadores – envolve um efeito espacial de forma quase literal ou metafórica. Além disso, para os observadores existe ainda uma camada sensorial que cada um experiencia de maneira diferente. Para Boenisch, a mediatização surge como um “acto e uma performance” na qual o *medium* e o espectador criam realidades espaciais significativas e invocam uma experiência sensorial e fenomenológica que, embora seja induzida num excedente não semiótico e não hermenêutico da mediação, se agrega à realidade semiótica potencializando os efeitos de perturbação e disrupção nos observadores (cf. *ibidem*: 110).

A intermedialidade acentua a interacção medial e resulta numa correlação entre diferentes *media* que redefinem as suas mútuas influências produzindo uma renovada percepção. As convenções do *medium* são transformadas o que permite dimensões cognitivas e experienciais inexploradas. Chiel Kattenbelt reconheceu que a intermedialidade é “um aspecto operativo dos diferentes *media*, mais aproximado à ideia de diversidade, discrepância e hipermediatismo” de Bolter e Grusin do que da ideia de unidade, harmonia e transparência (cf. KATTENBELT, 2008: 25). Mas o que é de constatar é que a intermedialidade garante o “lugar-entre” – esse *in-between*, o “inter” – a partir do qual cumprimentos recíprocos e tensionais ocupam o seu espaço.

As transformações e interrelações caracterizadas pelo cruzamento de margens entre *media*, pela hibridização das expressões mediais, pelas relações intertextuais entre *media* e pelas relações intermediais, representam tendências importantes no desenvolvimento das artes desde o início do século XX que levaram a um crescimento da auto-reflexão nas artes.



## 2. A Intermedialidade Cénica

### 2.1. A intermedialidade no teatro

Abordar a temática da intermedialidade na perspectiva do teatro pressupõe o esclarecimento de definições acerca da natureza da intermedialidade cénica em causa nesta investigação. Na definição de intermedialidade no teatro contemporâneo podemos considerar dois aspectos: a incorporação de tecnologia digital na prática teatral e a presença de outros *media* nas produções teatrais. A intermedialidade não é um fenómeno apenas de tendência tecnológica. Pelo contrário, por vezes não existem dispositivos tecnológicos presentes, o que nos leva a falar de intermedialidade digital e analógica. De acordo com Chappel e Kattenbelt, a intermedialidade é sobretudo acerca de transformações nas percepções da performance e na prática teatral, que se tornam visíveis nos processos de encenação (cf. 2006: 12).

O enquadramento conceptual de Chappel e Kattenbelt sobre intermedialidade no teatro contemplou os campos de performance, percepção, teoria dos *media* e abordagens filosóficas sobre a performance. Tem como elementos constituintes a reunião de formas artísticas do teatro, cinema, televisão, *media* digitais e regula-se segundo dois princípios: “o teatro como *hipermedium*” e a “intermedialidade como efeito performativo num «lugar-entre» medialidade” (cf. *ibidem*: 20).

Embora reconheçam que existem diferentes teatros com distintas ontologias e historiografias, verificaram que estes partilham a relação do performer e do espectador presentes espaço-temporalmente. Este factor – a presença espaço-temporal – identificaram como código semiótico e definiram o teatro segundo o sistema de signos de som, imagem e palavra. Numa primeira abordagem, podemos considerar que, o processo intermedial no teatro se localiza: num “lugar-entre” o visual, o literário e a musicalidade; num “lugar-entre” a mediação dos performers e a mediação das formas artísticas; e, num “lugar-entre” os performers e os espectadores. De seguida, consideramos a relação semiótica da codificação do teatro nos conceitos de “corpo-espaço-tempo”, mais evidentes no denominado “teatro pós-dramático”, que se distanciou do texto dramático e preferiu a reunião corpórea, visual, auditiva nos domínios do espaço e da temporalidade (cf. *ibidem*: 21).

Chappel e Kattenbelt observam o teatro como um *hipermedium* que abriga todas as formas artísticas: “[o teatro] providencia um espaço no qual as formas artísticas do teatro, da ópera e da dança se encontram, interagem e integram, com os *media* do cinema, televisão, vídeo e as novas tecnologias; criando profusões de textos, inter-textos, inter-media e espaços *in-between*” (*ibidem*: 24)<sup>15</sup>. É nas intersecções desses “lugares-entre” que se localiza a intermedialidade – entre performers, espectadores, *media* – no espaço e no tempo. Kattenbelt tem sido persuasivo na defesa do teatro enquanto *media* distinto dos restantes na sua capacidade de colocar em cena outros *media* num processo de teatralização que incorpora a transmedialidade sem abandonar a sua especificidade do “aqui e agora”. Embora o Kattenbelt de 2006 defenda argutamente o teatro como *hipermedium*, mais tarde apercebe-se das dificuldades que o termo apresenta e rectifica que “ao nível do *medium*, o teatro é um *hipermedium* físico, ao passo que que, a nível dos

sistemas de signos a Internet é um *hypermedium* virtual. Por ser um *hypermedium*, o teatro fornece, como nenhuma outra arte, um palco para a intermedialidade” (KATTENBELT, 2008: 23)<sup>16</sup>.

De acordo com Robin Nelson, o argumento de Kattenbelt apresenta certos obstáculos e um deles constata-se no confronto com o fenómeno da virtualidade na cena (cf. 2010: 19). A virtualidade envolve a co-presença temporal, contudo a dimensão espacial passa a estar no domínio do virtual. Nelson compara a situação deste teatro, aos questionamentos de que a performance tem sido alvo, entendida como extensão de um conjunto de práticas – ainda que não específicas do teatro – e espaços virtuais, que podem não ser especificamente entendidos como “teatro” (cf. *ibidem*). Ao relacionar virtualidade e teatro inerentemente somos conduzidos ao debate sobre a problemática do “ao vivo” ou mediatizado, a qual trataremos seguidamente. Inicialmente, numa breve revisão sobre a historiografia da relação intermedial na cena teatral, analisaremos os traços de intermedialidade que nos auxiliam a tecer considerações acerca do pensamento sobre este conceito no teatro contemporâneo.

## **2.2. Da mecânica ao mediatizado: uma breve historiografia intermedial**

### **2.2.1. A ideia de um “Teatro Total”**

De acordo com Patrice Pavis, o teatro total designa mais um ideal estético com base num projecto futurista do que uma concretização concreta na história do teatro (cf. 1999: 394). A ideia deste teatro foi esboçada por séculos em certas formas dramáticas desde o teatro grego aos mistérios medievais e às peças barrocas de enorme espectacularidade. Contudo, é a partir da *Gesamtkunstwerk* de Richard Wagner que Pavis considera que essa estética se torna real no imaginário teatral com a ambição de tratar o teatro por si e não como um subproduto literário (cf. *ibidem*).

Patrice Pavis define o “teatro total” como “representação que visa usar todos os recursos artísticos disponíveis para produzir um espectáculo que apele a todos os sentidos e que crie assim a impressão de totalidade e de uma riqueza de significações que subjugue o público” através do uso de todos os recursos técnicos disponíveis: os instrumentos da maquinaria moderna, palcos móveis e tecnologia audiovisual (cf. *ibidem*). Pavis considera que a noção de “teatro total” que apela à fusão homogénea de todas as artes figurativas, a um teatro eclético, como o de Wagner, tem por vezes um tom profético ou dogmático e não é mais do que o teatro por excelência, uma vez que devemos constatar que existem muitas estéticas do teatro e concepções da totalidade do real a representar (cf. *ibidem*: 395-396). Todavia, para evitar certo tumulto com a definição do termo, consideramos aqui uma breve arqueologia de estéticas performativas que tiveram como ideia a interligação entre as práticas artísticas e o uso da tecnologia como potenciadores do efeito “imersivo” do espectáculo sobre o espectador.

O termo *Gesamtkunstwerk*, concebido por Richard Wagner por volta de 1850, literalmente a “obra de arte total”, designa a estética da ópera wagneriana que procura uma obra que seja uma síntese da música, da literatura, da pintura, da escultura, da arquitectura, da plástica cénica. Esta procura é reveladora e anuncia não só um movimento artístico, o simbolismo, como também uma concepção fundamental do teatro e da encenação. Porém, a teoria da *Gesamtkunstwerk* põe em discussão a

especificidade do teatro, isto é, a impossibilidade da fusão do teatro ou a articulação de sistemas cénicos. A fusão tem sido o objectivo dos encenadores que seguem uma encenação de tradição aristotélica (e.g.: Stanislavski) na qual a acção é um factor de unificação da obra. O objectivo da obra total seria uma fusão encadeada onírica provocada pelo efeito das transições entre os quadros, porém perante a impossibilidade de realizar uma encenação simbolista irrealista, Wagner cedeu à figuração realista da cenografia e deixou de parte a fusão perfeita ou total desejada. O paradoxo da *Gesamtkunstwerk* reside na união das artes numa experiência única para o espectador, ou seja, na integração de cada arte num conjunto transcendente que, por sinal, para Wagner, seria a ópera (cf. PAVIS, 1999: 183).

O Bayreuth Festspielhaus, teatro construído segundo as ideias de Wagner, inaugurado em 1876, possuía o auditório projectado em forma de leque para garantir melhor visibilidade de cada um dos lugares e evitar distrações dos teatros da época – balcões, colunas, decoração, entre outros – focando toda a atenção no palco. Uma das maiores inovações do teatro residiu na estrutura acústica que dirigia a música do fosso de orquestra, situado abaixo do palco, directamente para a cena. O Bayreuth Festspielhaus foi o primeiro teatro projectado para conceber um sistema acústico sofisticado com o intuito de proporcionar uma experiência imersiva aos espectadores (cf. DIXON, 2007: 42). Tal como consta nos seus escritos como *A Obra de Arte do Futuro* (1849), Richard Wagner pretendeu criar uma unificação das artes: “O ser humano artístico só pode contentar-se por completo pela unificação de todas as modalidades artísticas numa obra de arte comum: em cada uma das segregações das suas faculdades artísticas não é livre, não é na íntegra aquilo que pode ser; ao passo que, na obra de arte comum é livre, e integralmente tudo aquilo que pode ser.” (2000: 142)<sup>17</sup>.

Estudiosos do teatro consideraram Wagner como uma influência prolífera no teatro experimental e na perspectiva totalizadora das práticas artísticas que teve repercussões nas teorias e práticas performativas do século XX (cf. STYAN, 2003: 182). A ideia da totalidade da obra de arte, na qual Wagner foi pioneiro, criou ecos que influenciaram as vanguardas que o procederam: desde o “cabaret Voltaire” de Hugo Ball, às teorias de Antonin Artaud, aos projectos dos artistas da Bauhaus, às reorientações do espaço teatral e na luminotecnia e projecções cinemáticas centrais nas teorias de Lászlo Moholy-Nagy, ao “Teatro Total” de Walter Gropius, entre outros.

### **2.2.2. As vanguardas**

Fazer uma arqueologia da intermedialidade nas práticas performativas conduz-nos às experiências dos movimentos de vanguarda do início do século XX que descreveram um vasto conjunto de influências e percursos. Segue-se uma lista de antecedentes históricos que pensavam a inovação performativa com uma interligação das artes: do Futurismo, ao Construtivismo, Dadaísmo, Surrealismo, às teorias de Schlemmer e Gropius na Bauhaus.

No início do século XX, os futuristas uniam esforços para encontrar uma nova forma artística que conjugasse a tecnologia, a arte e a síntese. A exaltação da máquina e a inovação tecnológica eram centrais numa procura pela convergência multimedial de formas artísticas.

#### **- Futurismo**

Publicado em Paris e na Rússia em 1909, da autoria de Filippo Marinetti, o primeiro manifesto futurista introduziu o movimento das vanguardas no século XXI. A Marinetti juntaram-se outros pintores e poetas,

nomeadamente Umberto Boccioni, Carlo Carrà, Luigi Russolo, Gino Severini e Giacomo Balla que produziram individualmente e em conjunto vários manifestos: *Manifesto do Teatro de Variedades* (1913), *Manifesto da Luxúria* (por Valentine de Saint-Point em 1913), *Declamação dinâmica e sinóptica* (1914), *Arte dos ruídos* (Russolo em 1914), *Pantomima futurista* (Prampolini em 1915), *Teatro futurista sintético* (1915), *O teatro da surpresa* (1921), entre outros.

Os futuristas acreditavam no “teatro sintético” como meio interventivo de alterar a sociedade através do efeito da surpresa, da rejeição das lógicas explicativas e da narratividade. Este teatro procurava abandonar as convenções dogmáticas instaladas e acreditava que tudo na própria vida é objecto de teatralidade, inclusive o anti-teatral, ou seja, aquilo que se consideraria banal ou fora do campo artístico, passou a ter um forte potencial cénico. O teatro sintético explorava a interpenetração entre o sério, o cómico e o grotesco, personagens reais e irreais, a simultaneidade do tempo e do espaço num conjunto de fragmentos desarticulados pautado pelo interesse em enredos de dissonâncias dramáticas e pela multiplicidade de ideias e gestos. Nascido da improvisação e da intuição, encontrava caminho na brevidade da obra e no imediato, e adoptou as performances “ao vivo” como meio de difusão das suas propostas artísticas (cf. GOLDBERG, 2007: 30-34). Em 1915 o manifesto do *Teatro futurista sintético* consagrou a ideia do valor da teatralidade nas obras do movimento e a performance como forma de expressão autónoma. No manifesto do *Teatro de Variedades* de 1913, Marinetti sugere que o público das performances futuristas juntar-se-à à acção e comunicará com os performers, deixando de ser apenas um observador: “O Teatro das Variedades está sozinho na procura da colaboração do público. Não se reduz a permanecer estático como um estúpido *voyeur*, mas junta-se ruidosamente à acção (...) comunicando com os actores (...)” (MARINETTI, 1913: 127)<sup>18</sup>. Os intuitos do movimento futurista revelavam a sua preocupação com a interactividade entre performers e público que mais tarde foram integrados nos *happenings* e performances a partir da década de 1960 e que actualmente são um ponto central nos teatros que advocam performances “imersivas”.

No manifesto *Cenografia futurista* de 1915, Enrico Prampolini descreveu outras potencialidades luminotécnicas e a abolição do performer, tal como um século depois viria a ser realizado:

“Na época em que Futurismo seja exequível na sua totalidade, veremos as dinâmicas e luminosas arquitecturas do palco nascer das incandescências cromáticas que, crescendo tragicamente ou apresentando-se voluptuosamente, vão inevitavelmente despertar novas sensações e valores emocionais no espectador. Vibrações, formas luminosas (produzidas por correntes eléctricas e gases coloridos) vão menear-se e contorcer-se dinamicamente, e estes autênticos «gases-actores» de um teatro desconhecido vão ter de substituir os actores vivos” (Prampolini citado em DIXON, 2007: 54)<sup>19</sup>

A ideia da mecanização do performer já tinha sido descrita antes pelo encenador e teorizador Edward Gordon Craig em 1908, que sugerira a substituição do performer pela supermarioneta (*Übermarionette*), teoria que nunca aplicou às suas produções (cf. GOLDBERG, 2007: 27). A ideia de Prampolini coincide com as técnicas utilizadas na cena performativa contemporânea na projecção de ecrãs, nas projecções e cenografias digitais, em instalações performativas imersivas e em experiências performativas com dispositivos de realidade virtual aparelhados à cabeça do espectador/participante. A ideia da abolição do performer, bem como a teoria de Craig da sua substituição por uma supermarioneta, é realizada

actualmente por processos digitais, tal como figuras geradas computacionalmente, como é exemplo o caso dos “avatares”.

### **- Construtivismo**

Na Rússia também poetas e pintores rejeitavam os valores artísticos do passado (Burluk, Maiakovski, Livshits, Khlebnikov, Meyerhold) e em 1912 foi escrito o primeiro manifesto “quase” futurista, *Um estalo na cara ao gosto do público* (cf. GOLDBERG, 2007: 39). O encenador de teatro russo Vsevolod Meyerhold, interessado pelo movimento futurista antes de ter aderido ao construtivismo russo, estudou o taylorismo e reclamava por um “taylorismo do teatro”, que permitisse as condições essenciais para desenvolver as suas ideias. Apresentou em conjunto com outros artistas, nomeadamente Popova, em 1922, *O Corno Magnífico* de Crommelynck no qual apresentou publicamente o seu sistema de treino do actor designado “biomecânica” (cf. *ibidem*: 56).

Meyerhold sugeriu uma cinematização do teatro e as suas ideias para uma mecanização estética do performer foram difundidas por Nikolai Foregger, também um construtivista russo que desenvolveu o seu treino físico e psicológico mecanizado designado “tafiatrenage”. As obras de Foregger, nomeadamente *O Rapto das Crianças* (1922) e *Sê gentil com os cavalos* (1922) incluíam o trabalho de cineastas como Sergei Eisenstein e Iutkevich, produções cenográficas e experiências que visavam uma “cineficação” do teatro que incluíam refletores que projectavam luzes sobre discos que produziam efeitos cinematográficos (cf. *ibidem*: 48).

Foram abertos caminhos na ruptura contra a tradição teatral e levaram-se as produções teatrais para além das salas de teatro, possibilitando aos construtivistas um papel inovador na criação de cenografia, factor fulcral no intercâmbio entre as artes. O teatro deixou-se atrair pela arte da produção porém, em 1934, a era do experimentalismo na Rússia teve um ponto final marcado pelo Congresso de Escritores de Moscovo, que a partir daí limitou as produções culturais a seguirem um código oficial obrigatório orientado para Realismo Socialista (cf. *ibidem*: 60).

O construtivismo adoptou ideias da geometria, da ciência e do formalismo como parte do processo artístico. Enquanto Wagner viu concretizada a construção da sua ópera de Bayreuth que satisfazia as suas ideias para um teatro total, Meyerhold pensou a eliminação do palco convencional para que fosse possível um espectáculo mais dinâmico e que desse lugar às suas ideias.

### **- Dada e Surrealismo**

O futurismo lançou as bases filosóficas e conceptuais para as criações artísticas do início do século e, o construtivismo veio trazer-lhes uma metodologia formalista. Os movimentos de vanguarda que os procederam foram fontes de inspiração que beberam destes seus antecedentes e potenciaram os seus conteúdos e expressão artística.

Os primeiros dadaístas de Zurique eram na sua maioria poetas, artistas de cabaré e performers que, antes de criarem os próprios objectos artísticos dadaístas, apresentavam obras dos movimentos anteriores, como o expressionismo. Em 1916 fundou-se o Cabaret Voltaire e o movimento dadaísta suscitou agressividade face ao conservadorismo burguês (cf. GOLDBERG, 2007: 44). Os “poemas sonoros” ou “versos sem palavras”, as máscaras e figurinos, as performances espontâneas que procuravam libertar-se dos convencionalismos da linguagem, num movimento político e satírico.

Em 1917, o *ballet Parade* – obra colectiva de Erik Satie, Pablo Picasso, Jean Cocteau e Léonide Massine – abriu caminhos para as futuras produções surrealistas, em particular pela vaga ideia de “surrealismo” que Guillaume Apollinaire descrevia no prefácio da peça como “Novo Espírito”. No mesmo ano, Apollinaire, apresentou a sua peça *As maminhas de Tirésias* e na introdução inseriu o conceito de surrealismo amplificado, como protesto face ao “realismo” do teatro. Porém, foi em 1925 fundado oficialmente e divulgaram-se por meio de folhetos e anúncios nos jornais que este grupo estaria aberto para todos os “inventores, loucos, revolucionários, desajustados e sonhadores” (citado em *ibidem*: 114). O surrealismo trouxe o conceito de “automatismo” e de “escrita automática”, conceito que apela à expressão, por quaisquer meios, daquilo nos vai no inconsciente. André Breton, atraído pelos estudos de Freud e pela análise do inconsciente, juntamente com Soupault, publicou “Les Champs magnétiques”, primeiro poema surrealista “automático”. O surrealismo (Breton, Salacrou, Daumal, Gilbert-Lecompte, entre outros) foi alvo de contestações uma vez que a representação das obras não era de fácil recepção. A inclusão de elementos de farsas numa espécie de pesadelo ou “drama onírico” – ou “peças para ler” – levou a uma exploração de elementos que partiam de filmes e de actuações ao vivo que, de certa forma, colocava dificuldades à representação teatral. Em 1924 foi apresentada a obra *Relâche* de Erik Satie, Duchamp, Picabia, Man Ray, René Clair e Rolf de Maré cujo intervalo continha a projecção do filme *Entr’acte* (cf. *ibidem*: 114-121).

### **- Antonin Artaud**

Em 1925, Antonin Artaud, actor francês, poeta e teórico visionário do teatro, era director do Departamento de Pesquisas Surrealistas. Nesse mesmo ano foi fundado oficialmente o movimento surrealista com a publicação do primeiro *Manifesto Surrealista* e meses depois o primeiro número da revista *La Révolution Surréaliste*.

Em 1927, Antonin Artaud e Roger Vitrac fundaram o Théâtre Alfred Jarry que se manteve até 1930. Um espaço alternativo onde procuravam criar uma espécie de liberdade total que já existia na música, poesia e pintura e da qual o teatro foi afastado (cf. *ibidem*: 121), o Teatro Alfred Jarry teve quatro espectáculos – o primeiro, *Ventre Queimado ou a Mãe Louca* de Artaud, *Os Mistérios do Amor* por Roger Vitrac e *Gigogne* de Max Robur; o segundo, *Partage de Midi* de Paul Claudel e *La Mère*, filme de Pudovkin; o terceiro, *O Sonho* ou *Jogo de Sonhos* de August Strindberg; e o quarto, *Victor* ou *Les Enfants au Pouvoir* de Roger Vitrac. Criado para albergar uma visão alternativa, foi a pensar no seu trabalho neste espaço que Artaud desenvolveu alguns conceitos básicos que veio a desenvolver e que tiveram influência surrealista.

Em *O Teatro e o seu Duplo* (1938) Artaud escreveu o primeiro manifesto do Teatro da Crueldade. Para Artaud, a denominação de Teatro tinha um cunho metafísico. Artaud advoga que não existia uma representação teatral da vida mas a própria experiência transcendente da vida em palco. A expressão crua do inconsciente é denominada crueldade, isto é, rigor, pureza, metafísica e emanção da expressão pura do sentimento interior e colectivo da alma humana. O palco era o espaço para a expurgação da alma (exorcismo). Tornava-se necessário o abandono do culto dos textos clássicos e do teatro da palavra que oprimia e limitava o próprio teatro, ao fazer dele um ramo da literatura.

Artaud propunha a criação de uma linguagem própria do teatro e que se pautava por entoações, sons, ritmos, gritos, luz, onomatopeias, gesto, música, dança, pantomima, mímica. O humor, a poesia e a imagem



confluíam na destruição e na criação. Estes materiais acabaram por constituir a sua própria semiótica e expressão centrais. Mas nada disto podia ser atingido sem o auxílio da metafísica, pois Artaud considerava que esta estabelecia a relação entre a dimensão cósmica e o ser humano. O teatro era necessário enquanto ligação do Homem com a sua Criação, o seu Caos e o Mundo – Sociedade, Natureza, Objectos. (cf. ARTAUD, 2006: 100) O teatro não pretendia pôr directamente em cena ideias metafísicas, nem tinha como fim suscitar no espectador preocupações cósmicas. Contudo, para que o teatro tivesse esta dimensão total e importância para o ser humano a metafísica seria imprescindível (cf. *ibidem*: 103).

O espectáculo dizia-se “total”, a encenação prometia ser criadora de uma nova linguagem, não existindo divisão entre autor e encenador, sendo este último o criador integral da obra. Na linguagem cénica, de um a outro meio de expressão criavam-se correspondências e planos diversos: cada palavra pronunciada devia ser imprescindível e implacável (espécie de transcrição musical ou linguagem cifrada); o corpo humano era tratado como signo; entoações, equilíbrio harmónico das vozes e deformações de palavras (susceptíveis de serem reproduzidas); gestos, atitudes e reflexos constituídos por acumulação confusa de todas as atitudes frustradas e lapsos de espírito, impotências da fala que geravam uma riqueza de expressões. Os instrumentos musicais eram parte da cenografia, existindo vibrações invulgares, recriação de novos instrumentos, ruídos ou sons insuportáveis. A luminotecnia acentuava vibrações e maneiras de propagar a “iluminação em ondas”, “toalhas de luz” e “flechas de fogo” que visavam a criação de sensações (medo, cólera, calor, frio, etc). Os figurinos requeriam a utilização de trajes milenares e de intenção ritual. As salas de teatro seriam pavilhões, armazéns reconstruídos segundo os modelos de igrejas, lugares sagrados e templos com determinada altura e profundidade. O espectador colocado no meio da acção era envolvido nela. A acção decorreria nos quatro cantos da sala, nos quais os actores e a acção teriam lugar peculiar nos quatro pontos cardiais do dispositivo cénico. As cenas tinham fundos brancos de paredes caídas para absorverem a luz. As galerias estariam dispostas em todas as periferias como “quadros Primitivos”. A acção decorreria em todos os ângulos da sala e ao longo de todas as galerias. Um espaço central permitiria que o corpo da acção se reunisse e se conjugasse. Os objectos, as máscaras e acessórios visariam reforçar o aspecto de qualquer imagem ou expressão. Não existiria cenografia. A actualidade seria tratada em cena e não se representariam obras escritas mas encenações directas. O actor seria como um “curandeiro”, um elemento de importância primordial, passivo e neutro, com uma margem de separação entre o homem e o instrumento. No que respeita à interpretação todo o espectáculo teria como base uma linguagem codificada. O público tinha um papel activo neste teatro.

Para ele, um teatro que se baseasse na literatura e na lógica humana de estruturação da linguagem não era possível. O teatro deveria partir da espontaneidade, do accidental, da improvisação, no confronto do homem moderno com a crise espiritual em que vive. Em vez de imitar o mundo como ele aparenta ser, o teatro far-se-ia de alucinações, realidades interiores de sonho e visões de medo. Fundado a pensar na queda do teatro face ao desenvolvimento do cinema, Artaud propôs-se a não alimentar o teatro praticado na França e pelo restante ocidente, ambicionando destruir quaisquer ideias literárias ou artísticas, convenções psicológicas, artificios plásticos, entre outros. O projecto artaudiano enfrentou diversas dificuldades tais como a falta de financiamento, a difícil escolha de locais de representação dado os problemas económicos, as dificuldades de colaboração, a censura, a sabotagem sistemática pela intervenção da polícia

por denúncia de outrem, a concorrência, o público e a crítica (cf. GUINSBURG, 1970: 45-50).

Artaud foi uma figura cuja influência fulcral nas práticas performativas experimentais se sentiu desde a década de 1960. Steve Dixon refere que a teoria artaudiana tem sido alvo de vastas correspondências nas performances contemporâneas que recorrem à tecnologia digital, à utilização da realidade virtual bem como à presença virtual (cf. 2007: 70).

As teorias de Artaud surgiram num período de intensa inovação no pensamento teórico sobre as práticas artísticas. O surrealismo, influenciado pelos seus antecessores, que advocavam outras maneiras de pensar a arte – tais como o potencial dos engenhos luminotécnicos, um papel diferente do público, outras dramaturgias que não as clássicas, outros espaços que libertassem o teatro do palco convencional – Artaud escreveu uma obra considerada profética mas também bastante actual para o seu tempo.

### 2.2.3. A Bauhaus

Por sua vez em 1919 foi também criada uma instituição de ensino artístico na Alemanha cujo pensamento marcou a história da performance: a Bauhaus. A escola era dirigida por Walter Gropius que, por sua vez, escreveu o manifesto da Bauhaus apelando à unificação das artes. A instituição tinha um currículo interdisciplinar e criou de 1921 a 1923 uma oficina de teatro que, segundo Roselee Goldberg, é o primeiro curso de artes performativas na oferta curricular numa escola de arte (cf. 2007: 125). Supervisionada por Lothar Schreyer, a oficina de teatro realizou a sua primeira apresentação pública na Semana da Bauhaus “Arte e tecnologia – uma nova unidade” em 1923. Nesse mesmo ano, a direcção do Teatro da Bauhaus foi entregue a Oskar Schlemmer que promoveu um centro de actividades que resultavam em performances. A Bauhaus era conhecida pelos seus eventos sociais, as “festas da Bauhaus” que tinham temas específicos e que davam aos alunos oportunidades de experimentar ideias para performances, tais como *Composições de luz reflectida* (1922), *Gabinete de Figuras* (1923), *Meta* (1924), *Dança dos gestos* (1926-27), entre outras. O *Ballet Triádico* foi uma das criações mais célebres da escola, estreado em 1922 a obra fundia dança, figurinos e música e afastava-se da estética expressionista precedente para dar lugar a uma sensibilidade mais próxima da própria Bauhaus (cf. *ibidem*: 142-143).

O *Ballet Triádico* era um espectáculo em três actos (sequência amarela, atmosfera dignificada da sequência cor-de-rosa, sequência negra), sem palavras, no qual havia uma importância da concepção estética de dança, figurino, pantomima e música e que, levou oito anos a ser composto e realizado (cf. VASQUES, 2003: 141). Vasques afirma que, o conceito a que actualmente se designa “performer”, adquiriu identidade com Schlemmer neste espectáculo, em que o corpo humano do actor era o foco do trabalho plástico unificado numa técnica de movimento inspirada na mecanização e na robotização (cf. *ibidem*).





Figura 1. Figurino do Ballet Triádico, 1922 © 1983 Visual Resources, Inc.

Schlemmer desenvolveu a sua teoria da performance: uma vez que era pintor e escultor, considerava a problemática da teoria em confronto com a prática num programa curricular e tomava atenção à especificidade dos dois meios de expressão – a pintura e o teatro – que entendia como complementares: via a pintura como investigação e a performance como prática desse processo (cf. GOLDBERG, 2007: 125-133).

Farkas Molnár apresentou as ideias para um teatro em forma de “U” que foram desenvolvidas também por Joost Schmidt num projecto para um palco mecânico, mas não foram postas em prática (cf. *ibidem*: 144).

A concepção de um “Teatro Esférico” foi pensada por Andreas Weininger para a representação de “peças mecânicas nas quais, os espectadores se sentariam ao longo da parede interna da esfera e teriam uma nova relação com o espaço bem como uma nova relação psíquica, óptica e acústica com a acção da performance (cf. *ibidem*: 145).

A reorientação do arco de proscénio convencional bem como a concepção do espaço através do uso da luz e de projecções de filme foram centrais nas teorias de Lászlo Moholy-Nagy que defendia um “teatro total” como um “grande processo rítmico-dinâmico, capaz de comprimir as grandes massas ou acumulações de técnicas contraditórias – no sentido de tensões qualitativas e quantitativas – até à forma elementar” (citado em *ibidem*: 147). No seu *Teatro, circo, variedades* (1924) escreveu que nada impede a utilização da máquina, de dispositivos ópticos, refletores e outros mecanismos na cena e que, para isso, era necessário o encenador possuir conhecimentos modernos de comunicação.

A Bauhaus em Dessau encerrou em 1932 devido à censura imposta pelo novo governo, passando a ser dirigida por Mies van der Rohe em Berlim. Porém, a escola marcou o seu tempo e ampliou o pensamento sobre a performance e a interligação entre as artes criando um princípio de “obra de arte total” em produções de minúcia estética e artística. Embora as suas produções fossem frequentemente satíricas e lúdicas, não intencionavam a

provocação ou um discurso político, factor oposto às intenções dos futuristas, dadaístas e surrealistas (cf. *ibidem*: 150).

#### 2.2.4. Traços de intermedialidade (1900-1960)

Edward Gordon Craig (1872-1966), actor, encenador, cenógrafo, destacou-se nas suas teorias teatrais e nos seus esboços sobre a concepção cenográfica tridimensional e a utilização da luz. Os seus esboços demonstram espaços monumentais, com ângulos esguios de enorme altitude e profundidade, nos quais a utilização da luz é particularmente direccionada. Na sua primeira obra como encenador *Dido and Aeneas* de Purcell (1900) destacou-se especialmente a sua utilização da sombra e da luz contudo, tal como Appia, a maioria da sua concepção sobre a encenação teatral não chegou a ser totalmente concretizada nas suas produções pois os meios disponíveis no século XIX não o permitiam (cf. ABULAFIA, 2016: 25).

Craig defendeu que, para que os propósitos do teatro se cumpram e este se restabeleça como arte, seria necessário uma envolvimento de todas as artes e publicou em 1905 o texto “O actor e a *Über-marionette*”, no qual suscitou equívocos com a sua metáfora da anulação do actor no teatro em defesa a um regresso da imagem, e em oposição ao realismo nas artes, especialmente na imitação nas artes cénicas (cf. VASQUES, 2003: 94-96).

De acordo com Eugénia Vasques, Craig deixara quase totalmente de encenar, dedicando-se a estudos sobre encenação, nomeadamente dos figurinos e cenografia, propondo a supressão do pano de boca e concebendo um sistema de painéis deslizantes (*screens*) com o intuito de fornecer o palco teatral de uma arquitectura móvel, em movimento, servida pela iluminação (cf. 2003: 97).

Adolphe Appia (1862-1928), compositor e cenógrafo suíço, criou uma visão do espaço que conjugava a materialidade da figura humana com a imaterialidade da luz em colaboração com o também compositor e professor, Emile Jacques-Dalcroze e a sua “ginástica rítmica”.

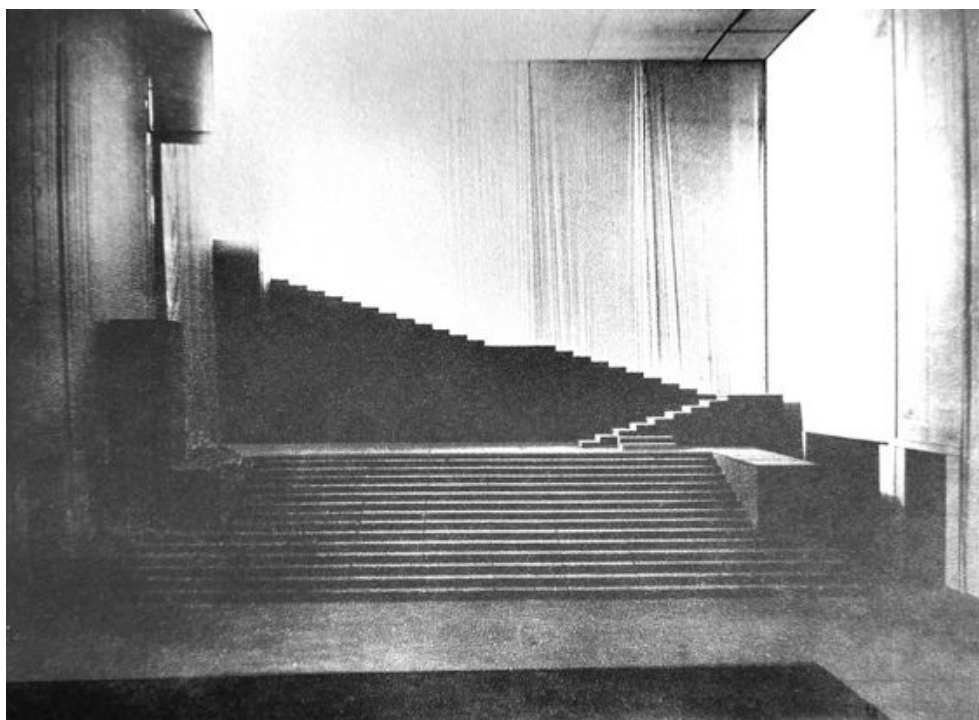


Figura 2. Cenografia de Adolphe Appia para *Orfeu e Eurídice*, 1912, no Teatro de Hellerau.

O impacto da ópera de Bayreuth propagou-se pela Europa e Adolphe Appia esteve presente na última produção de Wagner, *Parsifal* em 1882. Particularmente desiludido, Appia considerou que o pensamento de Wagner era dotado de uma contradição, pois o seu génio de compositor opunha-se por completo à cenografia que carecia de harmonia e ficava aquém das teorias inovadoras do compositor (cf. APPIA, 2005: 81-82). Appia retornou à Suíça em 1890 e desenvolveu uma pesquisa que articulou as suas visões cénicas da cenografia ao longo dos séculos para encontrar aquilo que seria a verdadeira realização da visão de Wagner.

Segundo Eugénia Vasques, é aproximadamente neste início do século XX, especialmente a partir da iluminação eléctrica, que a iluminação cénica, juntamente com a arquitectura, – que já contava com um grande progresso desde os séculos XVIII e XIX – ganham maior importância (cf. 2003: 89). Vasques assinala este momento com o aparecimento da bailarina Loïe Fuller (1862-1928) e da cientista e radiologista Marie Curie (1867-1934) que realizam uma experiência inovadora de iluminação cénica.

Loïe Fuller actuava com longas e translúcidas túnicas, e segurava varas para prolongar o comprimento dos seus braços. Enquanto dançava, a enorme túnica ia ondeando, tornando-se uma “tela” (*screen*) de projecção multidirecional, de luzes multicolores, inclusive a luz proveniente do chão da cena, sob um painel de vidro, que a iluminava de baixo para cima (cf. DIXON, 2007: 41).

Füller foi pioneira na compreensão da importância da iluminação eléctrica no desenvolvimento de um espectáculo de “movimento e cor”, assinala Vasques (2003: 89). A concepção plástica do figurino foi desenvolvida mais tarde por Mary Wigman (1883-1973), aluna do Instituto Jacques-Dalcroze, que desenvolveu uma linguagem distinta, na qual o figurino e o corpo do bailarino propunham uma “estatuária que se movimentava no espaço” (*ibidem*: 90).

Entre 1910 e 1912, sob a direcção de Appia, o teatro de Hellerau tornou-se tão inovador como a ópera de Bayreuth. Em colaboração com o arquitecto Heinrich Tessenow e o pintor e luminotécnico russo Alexander von Salzmann, Appia aboliu a bidimensionalidade no cenário, ou seja, a utilização de telões pintados, para dar lugar a um cenário tridimensional onde a luz passava a ser projectada. Os conceitos de luz lidavam com o princípio de ser o espaço a projectar a luz e a iluminar os corpos dos performers, a luz tornava-se activa e transformadora do espaço. Inspirado pelos estudos e posturas realizados por Dalcroze, a euritmia, Appia desenvolveu um conceito de “espaço vivo” no qual o espaço se organizava segundo o corpo humano e de “espaços rítmicos constituídos por volumes horizontais e verticais, escadas, planos elevados e inclinados sobre os quais se jogam zonas de sombra e de luz (cf. APPIA, 2005: 97).

De acordo com Eugénia Vasques, Adolphe Appia e Edward Gordon Craig apresentam diferenças nos seus percursos, todavia partilham de um vasto conjunto de traços em comum: a formação musical; a oposição à subordinação do teatro, procurando um “teatro de arte autónoma”; combate ao naturalismo, preferindo a sugestão simbolista; desprezo pelas didascálias e imposição da leitura do encenador, sendo a obra literária apenas fonte de inspiração de partida; descrença na existência da “obra de arte total”, insistindo na procura de um universo cénico a três dimensões, livre da literatura (Craig) e manifestação colectiva com os espectadores (Appia);

aproximam a cena da sala e colocam a cenografia sob a égide da arquitectura teatral (cf. 2003: 95).

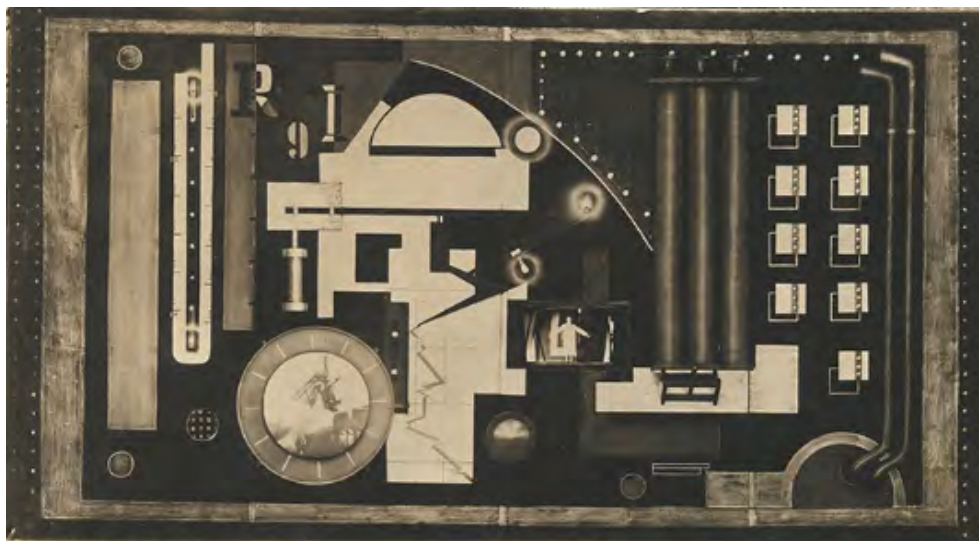


Figura 3. Cenografia de *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)* de Frederick Kiesler no Theater am Kurfürstendamm, Berlim, 1923 © 2017 Austrian Frederick and Lillian Kiesler Private Foundation, Vienna

Em 1922, Frederick Kiesler projectou a cenografia para a produção de *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)* de Karel Capek, no Theater am Kurfürstendamm, em Berlim, uma peça que propunha a fabricação de seres humanos como método eficiente para alcançar uma sociedade futurista. Kiesler introduziu uma “estética mecanizada” na qual a cenografia cinética introduzia uma parede móvel em relevo, um painel quadrado que caía a meio da boca de cena, semelhante a um ecrã de televisão actual (produzido com espelho), um enorme diafragma no fundo de palco onde era projectado um filme num ciclorama, cuja câmara se deslocava para o interior da fábrica e o público tinha a ilusão de caminhar na perspectiva das imagens (cf. GOLDBERG, 2007: 146). Eram utilizadas luzes néon formando desenhos abstractos que representavam o laboratório e a sala de controlo, sendo esta última constituída por uma íris de dois metros de diâmetro, a partir da qual se projectavam luzes sobre o público (cf. *ibidem*). Por razões de vigilância da polícia, que temia que o equipamento de retro projecção incendiasse e interrompera a representação várias vezes, Kiesler introduziu uma queda d'água por cima da tela de projecção passando o filme a ser projectado através de um ciclo contínuo de água (cf. *ibidem*: 147). Roselee Goldberg considera esta a primeira vez que o cinema e a performance ao vivo foram reunidos numa concepção teatral em constante movimento, do início ao fim da peça e que, segundo o próprio Kiesler se “destinava a criar tensão no espaço” (citado em *ibidem*).

Por sinal, já em 1919, Erwin Piscator (1893-1966), encenador alemão, produziu no Die Tribüne a sua primeira fotomontagem ao vivo a partir de um dos quadros de Huelsenbeck. Piscator dirigia a acção em cima de uma escada enquanto outros dadaístas, fora do palco, gritavam obscenidades para o público (cf. GOLDBERG, 2007: 56).

Erwin Piscator tornou-se no início do século XX, um pioneiro do que chamou “teatro proletário” cujas preocupações tinham um fundamento

político sobre a consciência das classes operárias na preparação da revolução socialista.

Entre 1924 e 1927, no Volksbühne em Berlim, ficou famoso pela utilização projecções de filme pelo seu conteúdo explicitamente político e ideológico. Em 1924, encenou *Fahnen (Flags)*, um espectáculo de propaganda que utilizou projecções atrás e de ambos os lados do proscénio, no qual os planos do encenador não se materializaram e que utilizou as projecções para comentar a acção da peça, às quais se referiu como “quadros pretos” (cf. SALTER, 2010: 33).

Em 1927, Paul Claudel experimentou em França a utilização de um ecrã como “espelho mágico” com propósito de criar um efeito disruptivo nas noções de tempo, sensoriais e psicológicas dos espectadores, na peça *Le Livre de Christophe Colomb*. Nesse mesmo ano, Piscator encenou *Hoppla, Wir Leben! (Hurrah, We're Living!)* de Ernst Toller, em que utilizou projecções em vez de material cenográfico. Numa cenografia composta por seis divisões em duas estruturas verticais e um ecrã central onde eram projectadas imagens de guerra, lutas de boxe, crise monetária, dança e outras montagens filmicas durante a cena ou como interlúdios da peça durante os *blackouts* entre as cenas (cf. DIXON, 2007: 79).

Erwin Piscator foi prolífero no seu teatro político bem como nas inovações técnicas tais como amplificadores de rádio e a primeira utilização de luz ultravioleta no teatro que iluminou as marcas brancas de esqueletos nos figurinos de performers numa dança da morte coreografada por Mary Wigman em *Hoppla*. Mais tarde as suas técnicas influenciaram outros criadores, nomeadamente as produções de Brecht. Bertold Brecht (1898-1956), encenador, poeta e dramaturgo alemão, começou a formular o seu pensamento conceptual acerca do teatro épico durante a sua colaboração com Piscator, tal como a incorporação de cinema e projecções como comentário crítico dos espectáculos. Embora os progressos no uso de tecnologia e a mecanização do palco teatral fossem oportunos pela ressonância para com a vida moderna, Brecht opôs-se a qualquer forma de fusão artística que dificultasse a visão crítica do espectador e o levasse à ficar absorto no espectáculo (cf. SALTER, 2010: 36).

Todavia, o clima político a partir dos anos trinta reprimiu as manifestações das vanguardas quer pelos regimes fascistas na Europa, quer pelo realismo socialista na Rússia ou pela crise económica americana. Enquanto os anos vinte foram férteis em inovações na criação artística, seguiu-se um período de cerca de vinte anos que constatou dificuldades nas produções vanguardistas.

Os desenvolvimentos nas práticas intermediais foram retomados em 1958, na Expo de Bruxelas, quando Joseph Svoboda e Alfred Radok apresentaram um sistema a que designaram “poliecrã” (Poliekran), um conjunto de dispositivos múltiplos de projecção de imagem.

O poliecrã, apresentado numa performance de dez minutos de duração, é estritamente uma forma de projecção e não combinava performers ou elementos cénicos ao vivo. A técnica enfatizava a presença das múltiplas telas de projecção simultâneas e sincronizadas, uma vez compunham um jogo dramático numa criação de uma composição total e orgânica (cf. BURIAN, 1970: 133). No mesmo ano, foi fundada a companhia Lanterna Magika na Checoslováquia que se apropriou do poliecrã em produções como *Their Day* (1959) de Josef Topol.

Para Svoboda, a reunião do cinema e teatro oferecia um cruzamento artístico único que expandia as possibilidades dramatúrgicas, criava outros sentidos e dimensões artísticas num *medium* não-autônomo: “O jogo dos actores não existe sem o cinema, e vice-versa – tornam-se num uno. Um não é o pano de fundo do outro; existe simultaneidade, uma síntese e fusão de actores e projecção. Além disso, esses mesmos actores aparecem no ecrã e no palco, e interagem uns com os outros. O cinema tem uma função dramática.” (SVOBODA citado em *ibidem*: 134)<sup>20</sup>.

Na Expo 67, em Montréal, a companhia apresentou outra técnica de projecção: o sistema “Diapolyekran”, numa obra de dez minutos intitulada *A Criação do Mundo*. O Diapolyekran, também uma técnica de projecções múltiplas, sem performers ao vivo, apresentada numa configuração de 112 cubos capazes de passar cinco imagens por segundo. Esta é uma técnica de montagem para conseguir o efeito visual e sensorial que proporciona a configuração de uma única imagem coerente ou a desintegração da imagem (cf. *ibidem*: 138). Tal como a técnica descrita anteriormente, também o Diapolyekran foi adaptado para concepções teatrais como *The Suzanna Play* (1968), *The Journey* (1969) e *The Soldiers* (1969).

A companhia Lanterna Magika foi dominante no desenvolvimento de técnicas que intensificavam as narrativas dramáticas e o efeito visual através da síntese da performance ao vivo com o cinema. Ao mesmo tempo, desenvolviam-se experiências nos Estados Unidos da América.

Influenciada pelas experiências artísticas da Bauhaus, surgiu na América a Black Mountain College em 1933, impulsionada pela vinda de professores, artistas e estudantes exilados da Segunda Guerra Mundial. Esta pequena comunidade teve o seu início como refúgio educacional interdisciplinar e privilegiou o processo artístico em detrimento do conteúdo literal, criando um curso de “estudos cénicos” baseado na experimentação. Ao mesmo tempo, Merce Cunningham e John Cage começaram a expor as suas ideias em pequenos círculos de Nova Iorque e da Costa Oeste. Os dois pretendiam incluir nas suas obras movimentos e sons do quotidiano e atribuindo importância a cada elemento constituinte do espectáculo. Cage argumentava que “cada unidade mínima de uma composição mais ampla reflecte, como um microcosmo, as características do todo” (citado em GOLDBERG, 2007: 157). Em 1948, Cunningham e Cage foram convidados a integrar o curso de verão da Black Mountain College e recriaram *A armadilha de Medusa* de Erik Satie, em conjunto com Willem e Elaine de Kooning e Buckminster Fuller. O músico lutou pela aceitação das ideias de Satie naquela escola, bem como pela aceitação das suas ideias.

Em 1952 levou as suas experiências a um novo limiar ao conceber a obra 4'33 uma “peça em três movimentos durante os quais nenhum som é produzido intencionalmente” (2007: 158). Nesse mesmo ano, o “Untitled Event”, na Black Mountain College, foi iniciado por Cage e incluía o pianista David Tudor, o compositor Jay Watts, o pintor Robert Rauschenberg, o bailarino Merce Cunningham e os poetas Mary Caroline Richards e Charles Olsen. A preparação para a performance foi bastante reduzida já que os músicos apenas receberam uma “partitura” com “parênteses temporais” onde se esperava que cada um preenchesse, a seu modo, “momentos de acção, inacção e silêncio”. Assim, assegurava-se que não haveria relação causal entre as diferentes acções que tomaram lugar e “qualquer coisa que acontecesse para além daquilo aconteceria dentro do próprio espectador” (Cage citado em GOLDBERG, 2007: 159).

Os espectadores ocupavam uma arena quadrada formada por quatro triângulos que apontavam para o centro da sala, não se tocavam e deixavam



espaços entre si para corredores diagonais. No espaço criado no centro da sala aconteciam pequenas acções. Em cada poltrona estava um copo branco e como os espectadores não receberam qualquer indicação, alguns usavam-nos como cinzeiros (cf. Cage em KIRBY e SCHECHNER, 1965: 52). Cage fez uma leitura da *Doutrina da Mente Universal* de Huang Po que antecedia a performance musical. De seguida, leu um texto sobre “a relação da música e o budismo zen” e excertos de Mestre Eckhart. Depois, interpretou uma “composição com rádio” ao mesmo tempo que Rauschenberg passava discos antigos no gramofone movido à manivela com um cão sentado ao seu lado e que o ouvia. As pinturas de Robert Rauschenberg, os seus “white paintings”, pendiam do tecto (cf. *ibidem*: 53). David Tudor tocava um “piano preparado” e mais tarde pegava em baldes e vertia água de um para o outro, enquanto na área da plateia, Charles Olsen e Mary Caroline Richards, liam poesia. Merce Cunningham e outros dançavam nos corredores enquanto o cão, agitado, os seguia. Rauschenberg projectava slides abstractos e excertos de filmes projectados nos quadros no tecto que mostravam o cozinheiro da escola e que depois desciam para a parede e terminavam no pôr-do-sol. Num dos cantos, Jay Watt tocava diferentes instrumentos musicais e, no final da performance quatro meninos vestidos de branco serviam cafés nos copos.

A relevância histórica deste “Untitled Event” funda-se na sua descoberta da performatividade, asseverou Erika Fischer-Lichte (2003: 230). Este “evento sem título” surgiu como acontecimento marcante na história da cultura ocidental e influenciou as relações criadas entre performers e espectadores, bem como o tipo de interacções entre as diferentes artes. O “untitled event” ofuscou as fronteiras entre teatro e as outras artes, bem como entre teatro e outros tipos de “performance cultural”. Os artefactos dissolviam-se na performance, tornavam-se acções: os textos recitados, a música tocada, as pinturas projectadas de Rauschenberg. As diferentes artes não funcionavam apenas como poesia, música ou belas artes, eram simultaneamente concebidas como artes performativas. De acordo com Fischer-Lichte, todas eram alteradas para “teatro” – o evento sem título não só redefiniu o teatro pelo foco na sua função performativa, como também redefiniu as outras artes que, eram concebidas como “performance”: “as diferentes artes não se «uniram» numa *Gesamtkunstwerk* wagneriana, mas no teatro, a arte performativa *por excelência*.” (*ibidem*: 233)<sup>21</sup>.

A repercussão do evento no Black Mountain College em Nova Iorque foi notória, e em 1956 na New School for Social Research Cage fundou um curso de composição de música experimental em cujas turmas estavam artistas de variadas áreas como Allan Kaprow, Jackson MacLow, George Brecht, Al Hansen, Dick Higgins, entre outros. A “arte do vivo” foi consequência lógica das *assemblage* e das instalações ambientais. Em 1959, Kaprow realizou *18 happenings in 6 parts*. Esta variedade de eventos tomou a denominação de *happenings* pela imprensa, não se formulando qualquer manifesto, grupo ou publicação de revista à volta do termo. *Happening* designava esta multiplicidade de actividades, independentemente das intenções da obra ou do seu conteúdo e Kaprow indica apenas que o termo apontava “um evento que só podia ser apresentado uma única vez.” (citado em GOLDBERG, 2007: 166). Por sua vez, na Europa e no Japão, criava-se um repertório também amplo e por volta de 1963 vários artistas europeus vieram mostrar as perspectivas também radicais das obras europeias – Robert Filio, Ben Vautier, Daniel Spoerri, Ben Patterson, Joseph Beuys, Emmett Williams, Nam June Paik, Tomas Schmit, Wolf Vostell, Jean-Jacques Lebel – bem como artistas japoneses – Takesisa Kosugi, Shigeko Kubota, Toshi Ichiyangi, Akira Kanayama, Sadamasa Motonaga, Shuso Mukai, Saburo Mirakami, Shozo Shinamoto, Kazuo Shiraga, entre outros (cf. *ibidem*: 167).

As obras do grupo Fluxus criado nos anos 1960 inspiraram as procedentes criações e jovens artistas. Em 1955, na *Dancers' Workshop Company* em São Francisco, Ann Halprin criou um workshop com as ideias iniciais de pioneiros da dança moderna como Loïe Fuller, Isadora Duncan, Rudolf von Laban e Mary Wigman. A concepção da dança contemplava a vida enquanto arte, isto é, as actividades diárias como possibilidades de criação artística. A *Judson Dance Group* surgiu em 1962 de bailarinos que frequentaram esse workshop (cf. *ibidem*: 175).

Nos tempos pós-tomus que se seguiram à II Guerra Mundial, houve um sentimento de frustração face ao teatro e a performance que se realizava na altura. A galeria de arte, outrora rejeitada por explorar os artistas foi restabelecida no mercado de produção artístico. Genuinamente, a performance reflectiu essas novas atitudes, em parte como reacção ao intelectualismo da arte conceptual, e por outro lado, como reacção à influência dos *media*. Uma série de pensadores e artistas emergiram vindos de universidades e centros de estudos teatrais. Desta forma, os cursos de teatro aumentaram por toda a América sendo que, por volta da década de oitenta existiram cerca de 1600 departamentos de teatro pelo território. Estes centros de formação foram uma base preciosa para a investigação e exploração de novas ideias.

### 2.2.5. Da performance à intermedialidade cénica

A história da performance evoluiu gradualmente com períodos de intensas alterações transgressivas nas suas produções. Depois das vanguardas e de produções de criadores que não se inseriram nelas mas que se destacaram, como descrevemos anteriormente, a segunda metade do século XX foi marcada por outras vagas de veementes desenvolvimentos.

Na década de 1960 destacaram-se um vasto conjunto de performances *mixed-media*, num período em que cada *medium* era alvo de inúmeras experiências que resultavam em constelações intermediais. Por outro lado, a partir da década de 1990, surgiram experiências inspiradas pelo desenvolvimento das novas tecnologias. O computador não era novo, todavia foi-se desenvolvendo a partir dos anos sessenta, e na década de 1990 os artistas tiveram um acesso mais facilitado aos *media* digitais, nomeadamente à introdução de câmaras digitais, o PC (ou *Personal Computer*) e o instituição da *World Wide Web*.

Nos anos cinquenta, tinha nascido o *Off Broadway*, denominação cunhada por Burns Mantle e que se referia a um movimento que fez surgir teatros de menor dimensão (cf. ARONSON, 2005: 43). Estes eram alternativos às produções comerciais da Broadway e tinham a ver com clássicos, reescritas, outras peças, teatro de marionetas e peças infantis fora do circuito comercial mas que pretendiam inserir-se nele.

Por outro lado, na década de 1960, surgiu um movimento de vanguarda do teatro americano do século XX: o *Off Off Broadway*. Designado assim por Jerry Tallmer, crítico do *Village Voice*, por tomar como espaços cafés, lojas, igrejas, estúdios, por serem mais económicos. Influenciado pelos contextos conturbados cultural e politicamente na América o movimento bifurcou-se, afirmou Arnold Aronson (cf. *ibidem*: 77). Por um lado estavam os criadores mais formalistas e de estética do *happening* e de perspectiva unificadora das artes. Enquanto que, por outro lado, havia aqueles influenciados pelo contexto político e pelas teorias de Artuad numa procura pelo não-literário e por outros meios de comunicação (Living Theater, Performance Group, Open Theater, San Francisco Mime Troup, Bread and Puppet Theater, entre outros).



No ramo mais formalista das vanguardas constavam criadores como Robert Wilson e Richard Foreman. Robert Wilson, encenador e artista plástico, produziu *A Letter for Queen Victoria* (1974), na qual utilizava a fenomenologia do autismo como material estético. A obra consistia num conjunto de declamações, danças, quadros vivos e sons oníricos ou de livre associação, os actores eram designados por números e apareciam objectos sem relação aparente na cena (cf. GOLDBERG, 2007: 237). Em 1976, apresentou no Festival d'Avignon *Einstein on the Beach*. A obra foi fruto da colaboração da companhia de Wilson com o músico Philip Glass. A obra tinha base em conversas e imagens que se formaram na mente do encenador e exprimia o fascínio pela teoria da relatividade de Einstein no mundo contemporâneo. A cenografia concebida pelo próprio Wilson apresentava cenários que representavam um castelo surrealista, uma sala de tribunal, uma estação ferroviária e uma praia, complementados com torres, um ponto de luz central no palco e uma “fábrica” de espécie ficção científica, com luzes e símbolos informáticos. A ópera revelou-se inovadora e de acordo com Roselee Goldberg, representa uma contraparte moderna às aspirações de Wagner acerca da *Gesamtkunstwerk* (cf. *ibidem*: 238). A música electrónica de Glass e as sequências coreográficas dos bailarinos que repetiam movimentos, obstinadamente, durante longo tempo, contribuíram para o dinamismo rítmico do espectáculo.

Richard Foreman produziu *Pandering to the Masses: A Misrepresentation* (1975) a peça extrapolou o espaço do “Teatro-histórico-ontológico” e o palco passou a ter vinte e dois metros de comprimento, os primeiros seis a nível do solo e outros nove de íngreme inclinação, voltando a desnivelar-se a cerca de dois metros do restante comprimento (cf. *ibidem*: 236). As paredes eram corrediças e entravam pelas laterais do palco determinando a estética da obra: os quadros visuais eram acompanhados por ruídos perturbadores e colunas estereofónicas. Vozes e sons gravados sobrepunham-se à acção dos actores.

Os espectáculos de Wilson e Foreman distinguiam-se dos do seu tempo pela sua escala grandiosa que os assemelhava a autênticos *Gesamtkunstwerk* wagnerianos na arte contemporânea. Pelo seu impacto e distinção, a crítica teatral Bonnie Marranca deu-lhes a designação de “Teatro de Imagens” (cf. ARONSON, 2005: 112). As obras eram dominadas por quadros visuais e a sua estética atribuía relevância à psicologia do fazer artístico.

A influência da incorporação de vídeo, cinema e outros dispositivos nas obras dos artistas performativos, nos colectivos de teatro e por encenadores revelou-se dominante. O Wooster Group fundado em 1974 por Spalding Gray e Elizabeth LeCompte e outros artistas, emergiu de um workshop do colectivo Performance Group de Richard Schechner. *Route 1 & 9* (1981) utilizava televisões suspensas que mostravam *close-ups* que contrastavam com a acção dos performers em cena, que por sinal, tinham o rosto pintado de preto.

Em *House/Lights* (1997), baseada numa obra de Gertrude Stein, a tecnologia era utilizada para mediatizar textos. A estética dos Wooster Group utilizava frequentemente *close-ups* dos performers, monitores, microfones e câmaras de vídeo. Apesar dos dispositivos serem centrais na obra dos Wooster Group, isto não se devia à sua funcionalidade tecnológica, mas a uma estética da companhia. A presença dos dispositivos tecnológicos não só jogava com a sua presença do dispositivo e do performer ao vivo como interrogava diversas questões de carácter cultural e teatral, nomeadamente a própria inscrição visual da máquina na cena. Olivier Halévy identificou estes traços de intermedialidade, presentes em *House/Lights*, como uma

“mediologia em acto” (citado em MENDES, 2011: 53). João Maria Mendes observa esta reconceptualização deste espectáculo, pela produção na cena de acções simples, em simultâneo com bailarinos que atravessam a cena em ambiente de comédia musical, ao mesmo tempo que informáticos modificam as vozes dos performers atribuindo-lhes diferentes expressões, extractos de filmes alusivos à acção passam em ecrãs virtualizando a representação física (*ibidem*).

No Canadá, Robert Lepage, encenador e realizador, fundou a sua companhia Ex Machina em 1994 e levou as suas produções teatrais a um outro nível conceptualmente arrojado e visualmente sensual. Lepage define a sua companhia como multidisciplinar, “um laboratório, uma incubadora para uma forma de teatro que tocará os públicos deste novo milénio” (“Ex Machina”, 2015) e que potencia a criação de novas formas artísticas. Em *A Midsummer Night’s Dream* (1992) a cena era composta por uma piscina de pouca profundidade, rodeada de lama molhada, sobre a qual os actores caminhavam. *Seven Streams of the River Ota* (1994-96), um épico de sete horas que conjugava projecções, sequências de filmes e estilos de representação diversos: kabuki, butô e bonecos *bunraku* (cf. GOLDBERG, 2007: 277).

Na Europa formaram-se também várias companhias influenciadas pela performance em larga escala que tomava emprestados certos elementos de outras disciplinas artísticas e da tecnologia na criação de obras híbridas. Na Bélgica, as performances de Jan Fabre tais como *O poder da loucura teatral* (1984) misturavam actuação expressionista e violência, tanto física como metafísica, com um repertório visual de artistas como Kounellis e Marcel Broodthaers que formava um híbrido de recortes visuais da performance e representações de estados psicológicos intensos extraídos da literatura e do teatro (cf. GOLDBERG, 2007: 248).

Em Espanha, o grupo La Fura dels Baus formado em 1979, desenvolveu trabalhos bastante ecléticos que reconceptualizaram o espaço teatral e a relação com o público. Criaram uma estética que designaram por “furera” e que implementaram tanto na ópera, nas performances urbanas e no espaço convencional do teatro. Além do recurso às novas tecnologias, utilizam música, circo, pirotecnia, elementos cénicos naturais e industriais para criarem imagens particulares tais como estruturas de larga escala com performers suspensos. Os La Fura dels Baus são distintos nas suas produções que procuram seguir e, simultaneamente, inovar a sua concepção estética que explora situações limite e tem um carácter transgressivo. Obras como *Suz/O/Suz* (1985) que explorava o ritual, violência e morte num paralelismo com as formas do *kabuki* japonês, numa estética de marcada plasticidade. Com recurso a lutas sobre plataformas móveis, tochas acesas, performers submersos em aquários de água, suspensos no tecto, comiam vísceras cruas e esfregavam-se em pigmentos de aparência repugnante (cf. GARZON, 1985: 71).

O teatro tem sido contaminado pelas novas atmosferas tecnológicas da mudança do século, em obras experimentais que questionavam o espaço tradicional da arte teatral como “laboratório do humano”, afirma João Maria Mendes (2011: 52). Anteriormente, este “laboratório” terá sido instaurado pela co-presença física do performer e do espectador, e actualmente é cada vez mais ocupado pelas novas máquinas comunicacionais que alteravam a natureza e a recepção daquela co-presença identitária, entre outras mutações consideráveis (cf. *ibidem*). De acordo com Mendes, a presença crescente das TIC nos palcos teatrais e a sua introdução nas redes criativas, da concepção à apresentação e recepção do espectáculo, constata uma progressiva “hibridização” do teatro (cf. *ibidem*).

Enquanto alguns autores (eg.: Peter Brook) tecem observações depreciativas sobre a chegada das TIC aos palcos e insistem numa “re-humanização” do teatro através da simplicidade da presença física do performer, Mendes assinala autores que, por outro lado, concordam com a introdução de meios tecnológicos na cena e que entendem o teatro como “único espaço que torna possível o usufruto de todas as potencialidades contidas nas «novas tecnologias de representação»” (2011: 53). Citando Olivier Halévy, que defende que “só o palco teatral pode articular a heterogeneidade das inscrições mediáticas tornadas possíveis pela digitalização”, num espaço onde a presença humana pode actuar de modo directo ou mediatizado, o som e as imagens podem ser produzidos e modificados em directo, “Longe de ser esmagado pelas novas técnicas de representação, o palco teatral é o lugar por excelência onde estas se revelam” (citado em MENDES, 2011: 53). O exercício dramático, em constante renovação, substituiu a representação do conflito narrativo pela introdução de elementos heterogêneos, abandonando uma dramaturgia narrativa, utilizando a “dupla enunciação” com recurso a uma outra forma de gramática teatral, a “dispositivologia” (Halévy citado em *ibidem*: 56). Este recurso a uma dupla enunciação, estudamos no subcapítulo seguinte, no qual discutimos a presença do aqui e do agora confrontada com a mediatização do palco teatral e, posteriormente no estudo de caso *A.L.I.C.E.* do Teatro da Garagem.

Mais adiante, Mendes reconceptualiza o teatro enquanto espaço de convergências intermediais e de regeneração das artes cénicas e do ecrã e, o facto de surgir habitado por meios tecnológicos, não significa uma “reocupação da quinquilharia aderecista” das quais se tentou libertar, mas antes um potencial de multiplicação das suas expressões (*ibidem*: 56).

Ao longo deste capítulo, efectuámos um estudo sobre os traços de intermedialidade presentes desde o final do século XIX até ao XX, numa investigação que nos permite considerar a propensão do palco teatral se reconceptualizar enquanto espaço em constante renovação, e que desde tenra idade se propõe à utilização das tecnologias vigentes na sua época para criar obras experimentais e que convidem à interrogação dos seus processos e à produção de outras formas de criar o que nele se faz. Pela sua historiografia, demasiado longa para estudarmos neste trabalho, constatamos o abandono de processos, bem como a sua reinvenção, como todas as artes que vêm no experimentalismo o potencial para se reconceptualizarem, não se encerrando em si mesmas, possibilitando uma persistente tendência para a convergência intermedial.

### **2.3. A presença e a mediatização**

Mediado distingue-se de mediatizado, uma vez que, todas as formas de comunicação são mediadas por signos, mas podem ou não ser mediatizadas pela tecnologia (cf. CHAPPEL, KATTENBELT, 2006: 23). O teatro incorpora regularmente *media* digitais na forma de projecção e ecrãs televisivos e, como consequência, a presença teatral é mediada, em parte, pela intervenção do digital no espaço performativo, afirma Russel Fewster (cf. 2010: 63).

Os encenadores, performers, cenógrafos e designers de luz e som lidam hoje com os desafios da negociação do digital na performance ao vivo, tema que tem manifestado uma preocupação, ou até uma ameaça, para alguns teóricos e criadores que debateram o assunto. A discussão acerca da importância do conceito de presença intimamente associado à teatralidade

conta com contribuições relevantes e bastante controversas tais como Philip Auslander, Peggy Phelan, Patrice Pavis, Hans-Thies Lehmann, entre muitos outros.

Chantal Pontbriand sugeriu que, para um entendimento do sentido de presença mais actual, se dividisse o conceito em “presença clássica” e “presença pós-moderna” (cf. 2003: 323). Enquanto a presença clássica tem a ver com a proximidade real no espaço e no tempo e pertence ao domínio da representação. Ao passo que, a presença pós-moderna deve mais à presença-situação.

### 2.3.1. A presença clássica

Em *Para um Teatro Pobre*, Jerzy Grotowski questiona “O que é o teatro? O que é a sua unicidade? Que pode ele fazer que o cinema ou a televisão não podem?” (1975: 16). A sua resposta sustenta-se num teatro como *medium* autêntico independente da mediação tecnológica, mas com uma condição fundamental já que “Não pode existir sem a relação actor/espectador, sem a comunhão de percepção directa, viva.” (*ibidem*: 17). O “teatro pobre”, assim designado por Grotowski, não necessita de maquilhagem, figurinos, cenografia, de um palco determinado como área de representação ou efeitos de luminosos ou sonoros e recusa a noção de teatro como síntese de disciplinas criativas díspares – literatura, escultura, pintura, arquitectura, representação – sob a direcção do encenador. A esse teatro de síntese denomina-o “teatro rico”, comparável ao que Richard Wagner designou de *Gesamtkunstwerk*, ou “teatro total”.

De acordo com Patrice Pavis, inserir o teatro numa teoria dos meios de comunicação é pressupor que é uma prática comparável a práticas artísticas e tecnológicas como o cinema, televisão, rádio ou vídeo ou colocá-lo ao que geralmente se opõe a ele, isto é, meios de comunicação de massas, artes mecanizadas e electrónicas e técnicas da indústria cultural. Num determinado sentido, é estar a negar a sua especificidade comparando-o a meios de comunicação que se fundam numa infra-estrutura tecnológica da qual o teatro se privou por bastante tempo (cf. 1999: 236). Todavia, a prática teatral invade variados domínios, uma vez que utiliza o vídeo, a televisão ou a gravação áudio na representação teatral. Os processos de permuta entre teatro e medialidades são frequentes e variados o que exige uma atenção à rede de influências e interferências gerada (cf. *ibidem*).

Numa abordagem convencional do termo, Pavis refere que “ter presença” na cena teatral é “saber cativar a atenção do público e impor-se; é, também, ser dotado de um quê que provoca imediatamente a identificação do espectador”. Fala-nos do conceito de “presença do corpo” e “presença da cena”. A presença do corpo está ligada a uma comunicação corporal “directa” que o actor possui e o espectador sente. Refere-se a vários pensadores de teatro: J. L. Barrault refere que a presença é o “objectivo final da mímica”, sendo o visual apenas um meio; E. Decroux concorda e acrescenta que “a mímica só produz presenças”, que não são signos convencionais. J. Grotowski procurou a presença através da improvisação com base na gestualidade numa busca por impulsos universais e arquetípicos jungianos; J. P. Ryngaert referiu que esta pode não estar na fisicalidade do actor mas na energia que irradia dele pelo seu “estar ali” e que o espectador sente; E. Barba e M. Watanabe concordam que a presença é um conceito paradoxal, uma vez que é constatada pelo seu contrário, pela ausência do actor em cena (cf. *ibidem*: 305).

A “presença” é o estado que o espectador atribui ao corpo físico do performer para definir aquilo que não consegue explicar mas que é sentido,

atribuindo-lhe um carácter quase metafísico. Pavis considera a noção de presença de forma mais concreta, sendo o fruto do acontecimento com a ficção, a identificação do espectador com o corpo do performer que suscita no público espanto e tumulto, um paradoxo que provém da constatação da própria humanidade em cena (cf. *ibidem*: 306).

Philip Auslander (1997) constatou também que vários teorizadores, nomeadamente Stanislavski, Brecht e Grotowski, desenvolveram investigações sobre a performance do actor e o espectáculo na sua totalidade e que, tiveram implícito nas suas teorias, uma relevância sobre uma “metafísica da presença” do actor em cena. Stanislavski desenvolveu um método fundado numa estrutura coerente, na qual o performer tinha de fundamentar a sua experiência sensorial e emocional, maturar os seus impulsos interiores – a acção interior que fundamenta o exterior – para que a metáfora da presença pudesse ser alcançada (cf. 1997: 32). Bertold Brecht não definiu um método de formação do actor mas compreendeu o trabalho do performer de forma tripartida, após um período de investigação sobre as motivações do personagem, o actor observava a sua personagem socialmente e incorporava essa visão no seu “gestus” performativo, incorporando uma crítica social à própria personagem (cf. *ibidem*: 33). Grotowski, como se afirmou anteriormente, teorizou o trabalho do actor baseando-se na gestualidade, privilegiando expressões físicas, movimento, estímulos sonoros, ideogramas (cf. *ibidem*: 34). Auslander denunciou os três métodos e colocou em evidência a dependência destes conceitos de *self* e presença em relação ao logocentrismo. Enquanto em Stanislavski a memória afectiva nunca é verdadeira pois temporalmente torna-se distorcida e é manipulada pelo actor, em Brecht houve uma influência pelo julgamento e ironia do próprio actor sobre a sua personagem e em Grotowski, que privilegiou um trabalho de cunho metafísico, o corpo e a mente não são dissociáveis. A mediação da diferença é a razão pela qual a exposição pura do *self* não é possível física ou verbalmente (cf. *ibidem*: 36).

Numa abordagem desconstrutivista à luz do pensamento de Derrida, Auslander considera que o *self* do actor e a presença, são termos metafóricos, produtos do efeito do diferendo produzido pelo discurso teatral, oscilando entre a presença e ausência (cf. *ibidem*). Auslander sugere uma afirmação da própria actuação, de que é exemplo o “teatro transformacional” no qual o Open Theater foi pioneiro. A desconstrução não pode existir independentemente daquilo que ela própria desconstrói. No teatro transformacional, os movimentos paradoxais constroem o *self* do actor, utilizando simultaneamente métodos e estilos convencionais de teatro, fragmentando-os e fundindo-os (cf. *ibidem*: 38). Esta visão desconstrutivista de Auslander é parte do pensamento pós-moderno deste conceito.

### **2.3.2. Presença pós-moderna**

Hans-Thies Lehmann denominou de “co-presença” à proximidade temporal e espacial entre performer e público nas performances ao vivo. Lehmann analisou a presença cénica que, segundo o autor, é inerente ao teatro contemporâneo, todavia não depende do objecto, nem da substância, nem do objecto cognitivo no sentido de síntese da imaginação e do entendimento (cf. 2006: 143). Depende de si mesma, é algo que acontece, e que pode estar conectada a uma consciência da existência de um hiato face ao confronto com uma experiência de “falta” que acontece no instante tempo-espacial.

“Na tecnologia de comunicação dos *media*, o hiato da matematização separa os sujeitos, para que a sua proximidade e distância se tornem irrelevantes. Porém, o teatro, que consiste num tempo-espço partilhado de mortalidade, articula como um acto performativo, a necessidade de se comprometer com a morte (...) É basicamente este aspecto do tempo-espço partilhado de mortalidade com todas as suas implicações teóricas éticas e comunicativas que, por fim, evidencia a diferença categórica entre teatro e os *media* tecnológicos.” (LEHMANN, 2006: 167)<sup>22</sup>

A presença física é marcada pelo seu contrário, ou seja, através da presença ou ausência acontece a significação. Um ponto crucial da presença física no teatro pós-dramático assentua-se pela *différance* – a vibração, o carisma, ou a aura – o corpo tornou-se centro de atenção na sua fisicalidade e gestualidade como signo teatral. Por vezes, adicional à presença, o corpo possui qualidades que ampliam a dimensão semiótica tal como a deformação, a doença ou a deficiência. A exposição da fisicalidade tornou-se intensa e turbulenta e o corpo é “absolutizado”, isto é, por vezes torna-se a matéria da obra num ataque à percepção do espectador (LEHMANN, 2006:95-96). Steve Wurtzler refere-se à problemática da presença e da mediatização, seguidamente:

“Produzidas social e historicamente, as categorias do vivo e do gravado são definidas numa relação mutualmente exclusiva, na qual a noção do vivo é evidenciada pela ausência do gravado e o determinação do gravado é a ausência do vivo. Mais do que a «morte da aura» aos pés da reprodutibilidade mecânica ou electrónica, o gravado reinstaura a «aura» de forma útil e acessível somente naqueles eventos construídos socialmente como plenamente ao vivo. As categorias do vivo e do gravado podem ser utilmente conceptualizadas em relação aos seus espectadores-ouvintes (consumidores). O vivo é caracterizado pela co-presença espacial e simultaneidade temporal do público e do evento postulado. O gravado é caracterizado pela ausência espacial do evento e pela precedência temporal.” (WURTZLER, 1992: 89)<sup>23</sup>

Steve Wurtzler refere uma oposição entre duas categorias de representações, os eventos em que a performance e os espectadores estão espacialmente separados mas co-presentes no tempo (programas televisivos transmitidos ao vivo ou rádio) por oposição aos eventos em que a performance e o público estão espacialmente co-presentes mas os elementos da performance são pré-gravados (concertos pré-gravados ou em *playback*, *replays* em transmissões ao vivo) (cf. 1992:89-90).

As questões que se colocam sobre a limitação dos *media* face ao teatro têm a ver com a limitação da sua reprodução, apresentação e simulação, mas não determinam de todo a relação entre teatro e *media*. O teatro é por si uma forma de arte de significação e não uma cópia mimética, nem simula, pelo contrário, trata uma realidade espacial, temporal e das pessoas que o produzem. A preocupação do teatro na contemporaneidade tem a ver com a emergente transição da interacção de diferentes parceiros pelo meio da tecnologia em convívio com os seus princípios de participação, amplificação e ruptura de significação e mortalidade. O teatro possui dois modos de utilizar os *media*: como parte constituinte na sua concepção ou como inspiração (cf. LEHMANN, 1999: 167-168).

Roger Copeland questionou também a unicidade do teatro e o argumento tradicional da presença como “essência” deste *medium*. O “teatro rico” de que nos falava Grotowski pode ser pensado em comparação com as produções da Broadway, uma vez que em contrapartida, na década de 1960, a mediação tecnológica – em particular o cinema e a projecção de imagens –

não intencionavam complicar a presença do “ao vivo” mas intensificá-la: “massajar e estimular os sentidos, ou seja, proporcionar a experiência de sobrecarga sensorial” (COPELAND, 2003: 310)<sup>24</sup>. Esta intensificação envolvia o meio circundante do público e intensificava a sensação de que os performers e espectadores partilhavam o mesmo espaço e tempo, e desafiavam a ilusão criada pela “quarta parede”.

Copeland vai mais longe ao afirmar que a presença não só implica ausência de representação e, segundo a acepção de Baudrillard, define o real como “não só aquilo que pode ser reproduzido, mas aquilo que é sempre imediatamente reproduzido” (citado em *ibidem*: 314)<sup>25</sup>. Baudrillard defende que a realidade contemporânea nunca é mediada pois está sempre já reproduzida.

Copeland critica o argumento da presença como essência do teatro já que não existe experiência, por mais “ao vivo” que seja, completamente não mediada e, também se opõe contra os estudiosos que afirmam a presença no teatro como virtude e superioridade desse *medium* face a outros, como o caso do cinema e da televisão (cf. *ibidem*: 320). Um vasto número de performances implicam explicitamente a mediação tecnológica, tal como Copeland nos sugere entre vários exemplos o caso de Richard Foreman *What Did He See* (1988) e do Wooster Group *Route 1 & 9* (1981).

Peggy Phelan (2005) afirma que a performance implica não só a presença ao vivo de corpos reais como também a dissolução, uma vez que o evento por completo se dissolve na sua efemeridade. Não lhe restam vestígios. O espectador que observa absorve tudo o que consegue no instante da duração da performance.

“A existência da performance reside apenas no presente. A performance não pode ser registada, gravada, documentada, ou participar, de qualquer modo, na circulação das representações *de* representações: uma vez que o faz, torna-se noutra coisa que não é performance. Na medida em que a performance tenta introduzir-se na economia da reprodução, trai e menospreza a promessa da sua própria ontologia. A essência da performance, tal como a ontologia da subjectividade aqui proposta, é alcançada através do desaparecimento.” (PHELAN, 2005:146)<sup>26</sup>

Phelan defende que o carácter efémero da performance a torna impossível de copiar ou reproduzir e é essa qualidade que lhe concede visibilidade perante os restantes *media* massificados da cultura e do poder. Esta qualidade revela-se como um carácter ontológico da performance ao vivo.

Por seu turno, Philip Auslander (2008), adopta a perspectiva de Baudrillard, e discute intermedialidade do ponto de vista da performance, numa abordagem que inclui teatro, televisão, o acontecimento performativo, a cultura popular e o sistema jurídico americano, argumentando que o teatro deve reconhecer-se como mais um dos elementos que operam na cultura massivamente mediatizada. Auslander afirma que a conceptualização do termo “ao vivo” emergiu por questões de sobrevivência do teatro para definir eventos performativos em oposição à televisão, vídeo e aos *media* digitais. Quase todas as performances ao vivo hoje incorporam a tecnologia da reprodução, até a simples utilização de amplificação eléctrica. Contudo, a influência da mediatização nos eventos ao vivo não reside apenas numa questão de equipamento tecnológico, uma vez que, na actualidade muitos eventos são realizados para serem reproduzidos em transmissão directa. Auslander argumenta que o facto do teatro ao vivo se tornar cada vez mais como a televisão e outras formas culturais de mediatização, tem acontecido



desde os anos 1940 devido a factores culturais e económicos históricos. Há factores que ligam historicamente a televisão ao teatro, e um deles é o facto de que as primeiras experiências de produção televisiva ambicionavam replicar a experiência visual que o teatro tinha nos espectadores. Isto devia-se a condicionantes que demonstraram que a televisão seria um *medium* com êxito entre a população suburbana do pós-guerra (cf. 2008: 183).

Assim, o argumento de Phelan acerca do carácter efémero da teatralidade se revela insuficiente quando examinamos representações ao vivo ou mediatizadas pois estas têm características ontológicas semelhantes. Por sinal, a performance ao vivo actua em formas mediatizadas de variadas maneiras e por vezes, associada a essas mesmas formas.

### 2.3.3. Presença intermedial

Como constatámos anteriormente, o conceito de presença que parte do treino do actor, como adoptado por vários encenadores, enfrenta dificuldades quando confrontado com os *media* digitais na performance ao vivo, afirma Russel Fewster (BAY-CHENG et al., 2010: 46). Por sua vez, Philip Auslander teorizou acerca da presença ao vivo mediada por outros *media*, como a televisão, ao que Fewster denomina de “telepresença” que se define pela proximidade temporal e não pela espacial (cf. *ibidem*). O autor distingue ainda a noção de “presença virtual” como “a sensação do *self* num ambiente simulado” (*ibidem*), distinguindo-se da permuta entre participantes, mais próxima dos *media* sociais e da telemática. A presença virtual conta com as possibilidades de projecções mediadas de performers num conjunto de ecrãs, por vezes em justaposição com corpos no espaço real.

“O que há talvez de mais relevante, para o palco teatral, na nova interacção entre real e virtual, é que não parece garantido que a interacção entre dois actores “presentes aqui e agora” seja obrigatoriamente geradora de mais *pathos* do que a interacção entre um actor “presente aqui e agora” e a imagem de outro (ou dele próprio), se um e outra puderem interagir. (...) Sabemos, desde Bizâncio e seus iconófilos, que o ícone ameaça sempre tornar-se ídolo, revelando tendencialmente mais força presencial e mais *pathos* do que a *persona* nele figurada. As imagens milagrentas, com quem falamos e a quem nos queixamos, são, ao longo de toda a história cristã e ocidental, maiores do que nós.” (MENDES, 2011: 60-61)

João Maria Mendes afirma que a cena teatral tem remediado e sido tomada pela tecnologia dos *media* e existem novos tipos de interacções entre o virtual e o real. Todavia, continua a ser dominante a presença e o “aqui e agora” irrepetíveis, mesmo que operem por outros meios (reais, digitais, virtuais).

A “presença”, no sentido geral, é “um estado no utilizador dos *media* caracterizado pela ilusão da não mediação”, afirma Tilo Hartmann (2008: 3871). Quando presente, os espectadores ficam temporariamente inconscientes da origem mediada da sua experiência e, os seus pensamentos, sentimentos e comportamento tendem a reagir ao conteúdo dos *media* como se a cenografia, as pessoas e os objectos representados fossem reais. Isto acontece porque a artificialidade da imitação produzida pela tecnologia dos *media* não é reconhecida. Esta potencialidade da tecnologia para evocar ilusões imediatas é denominada de “qualidade imersiva” (M. Slater e A. Steed citado em HARTMANN, *ibidem*). Quanto maior a propensão para os aspectos tecnológicos criarem a formação da “presença”, mais “imersivo” é um *medium*. Segundo Hartmann, a “presença” é um conceito “guarda-



chuva” ao abrigo de diversos campos da comunicação e disciplinas relacionadas e tem sido entendido de diferentes maneiras: desde “presença enquanto riqueza social”, “presença como transportação”, “presença enquanto *medium* como agente social”.

Hartmann define a “presença espacial” como “uma experiência binária, durante a qual a «auto-localização» percebida e, em alguns casos, as possibilidades da acção percebida, estão conectadas a um ambiente espacialmente mediado, e as faculdades mentais estão vinculadas pelo ambiente mediado em vez da existência real” (Wirth et al. citado em HARTMANN, 2008: 3872)<sup>27</sup>. Segundo o autor o termo foi cunhado por M. Minsky em “Telepresence” (1980) e depois usado por investigadores nos estudos dos *media* com uma preocupação centrada nas aplicações interactivas, sistemas de realidade virtual e, mais recentemente, surgiu uma maior atenção na descrição e teorização de fenómenos experienciais dos *media* e dos seus efeitos (cf. *ibidem*). Em suma, as abordagens foram originadas em perspectivas mais ligadas à tecnologia e dirigiram-se depois para abordagens mais psicológicas, sendo mais recente a consideração das emoções e da estimulação como aspectos determinantes da formação da presença espacial. Cada vez mais investigadores de diferentes áreas abordaram o conceito, não apenas eram tidos em conta os *media* altamente imersivos, como os sistemas de realidade virtual – jogos, Internet, televisão – como também os *media* menos imersivos como literatura (cf. *ibidem*). Por sua vez, o conceito de “presença social”, é ainda vago e foi definido como a “sensação de estar reunido” com um ou mais seres sociais, embora os outros seres possam ser ficcionais, tal como personagens num filme ou gravações de vídeo de “avatars” (*ibidem*: 3873).

Russel Fewster propõe uma abordagem tripartida do conceito de presença, além da presença clássica, inclui a presença virtual e a presença intermedial (cf. 2010: 63). A presença virtual (ou digital) considera projecções mediatizadas de corpos de performers e, por vezes, a justaposição com corpos reais no espaço. Enquanto a presença intermedial sugere a produção de alguma coisa, uma criação que surge da interacção do real com o virtual.

“A realidade virtual (VR) tem pelo menos três significados dominantes nas comunicações. Ainda que as distinções se ofusquem nalgumas análises, estas amplas e ponderadas áreas são: (1) tecnologias audiovisuais imersivas; (2) tecnologias que alcançam um efeito semelhante pela sua ubiquidade e aparente remoção da realidade mundana; e (3) tecnologias, arquitecturas, e processos sociais que, em certo nível, podem ser comparadas a tecnologias imersivas, e a asserção de que a vida social no mundo contemporâneo é em si mesma virtual. Uma quarta utilização do termo «virtual» também emergente coloca uma filosofia do devir em evidência.” (CUBITT, 2008: 5299)<sup>28</sup>

Derivado do latim *virtualis*, virtualidade referia-se inicialmente a um efeito de possuir uma virtude e do potencial para agir. Contudo, “realidade virtual” é um termo que se refere a um “ambiente artificial criado por recurso a *hardware* e *software* específicos que oferecem ao utilizador a sensação de presença e interacção com esse ambiente” (“Realidade virtual”, 2016).

Os sistemas de realidade virtual foram criados pela NASA como ferramenta com propósitos científicos. A partir da década de 1980 a 1990 começaram a ser utilizados pela indústria dos jogos, no treinamento militar e por artistas. O interface recorria a dispositivos de máscara com auscultadores e óculos estereoscópicos e luvas cujo movimento podia

controlar as recepções sensoriais e em alguns casos manipular objectos digitais (cf. CUBITT, 2008: 5300). A noção de “realidade virtual” foi generalizada para incluir ambientes digitais e o seu desenvolvimento progrediu com a chegada da *World Wide Web* como *medium* de consumo de massas. No século XX surgiu o termo “second life” derivado de um jogo *online* que se relacionou aproximadamente com o sentido de realidade virtual e hoje deu lugar às redes sociais virtuais. O quarto sentido, mais relacionado com a filosofia, adopta uma perspectiva deleuziana que sublinha o “processo do devir” e refere que um corpo em movimento nunca é real na sua totalidade, mas existe na sua perpétua variação (Massumi, 2002: 150), isto é, na contínua variação do ser e não ser, na presença e na ausência. De acordo com Sarah Bay-Cheng, nestes contextos citados, a virtualidade sugere uma distância do mundo material, físico e real (cf. 2010: 142). A virtualidade ocupa um espaço crucial entre o que é imaginado e a realidade.

De acordo com Massumi a essência da intermedialidade é um “paradoxo vivo onde os contrários coexistem, coalescem e se conectam” (citado em Bay-Cheng et al., 2010: 63). A virtualidade sugere um estado indeterminado entre o potencial performativo e a sua realização criando uma ponte nos debates contemporâneos acerca da ontologia da performance e do efeito da tecnologia digital e da telemática na experiência material e fenomenológica do teatro (BAY-CHENG et al., 2010: 142).

A presença intermedial passa a “entrecruzar a presença clássica do actor ao vivo e a presença virtual numa nova concepção” (*ibidem*: 64). Nas performances ao vivo, tanto os corpos dos performers como as projecções podem ser considerados *media* com uma interacção activa entre eles. A intermedialidade propõe que nesta interacção entre *media*, uma coisa nova sobressai: o interface dinâmico entre o “ao vivo” e o digital. O jogo entre presenças pode emergir numa “nova forma combinada”, que pode destapar um hiato cognitivo que convida psicologicamente os espectadores para sua negociação, ao tomarem consciência da interacção entre estes *media*.

## **2.4. Experiência estética intermedial**

### **2.4.1. A liminaridade**

O termo “liminaridade” surgiu, inicialmente, nos estudos de antropologia centrados na investigação do ritual.

Arnold van Gennep fez uma análise de materiais etnológicos onde demonstrou que, em variados casos de performances culturais, uma grande parte das culturas dos povos desenvolvem ritos idênticos com propósitos semelhantes (cf. GENNEP, 2008: 263), cujo desígnio consiste em desencadear uma transformação de identidade. O propósito deste efeito transformador tem a ver com a alteração da identidade de indivíduos, grupos sociais e culturas em períodos de crises existenciais, alterações de *status* ou ciclos sazonais – nascimentos, puberdade, matrimónio, gravidez, doença, fome, guerra e morte – que representam determinadas experiências de margem (cf. *ibidem*: 16).

Gennep representou a fronteira como uma “linha ideal traçada entre marcos e postes, não sendo visível senão nos mapas” (*ibidem*: 30), ao passo que, o conceito de margem na sua obra emerge num contexto em que se considera um território neutro ou zona de passagem situado entre zonas fronteiriças.

Estas situações de margem têm tendencialmente um cunho simbólico da experiência de transição ou transgressão de fronteiras. Gennep constatou existir, em culturas distintas, um mecanismo semelhante nos rituais de passagem que se organiza em três fases: a fase da separação ou ritos preliminares, a fase da margem ou ritos liminares e, ainda, a fase da agregação ou ritos pós-liminares. A fase da separação designa-se pela ruptura e distanciamento do indivíduo com os contextos do quotidiano (cf. *ibidem*: 84). A segunda fase, liminar ou de margem, indica uma fase de transformação na qual o indivíduo é submetido a um conjunto de provações, isto é, terá de completar um plano de actividades pré-estabelecidas as quais incluem, por vezes, experiências perturbadoras e que o coagem a agir de diferentes formas. Esta é uma fase intermédia entre as outras duas com o propósito de preparar o indivíduo para efectuar a passagem para uma outra identidade. A fase de agregação designa o retorno do indivíduo à reintegração na comunidade, acolhido na sua recente identidade.

A “fase liminal ou de margem” de van Gennep foi desenvolvida posteriormente por Victor Turner nos anos 1960 no qual cruzou os estudos de rituais no contexto tribal africano com a análise de símbolos nos processos de cruzamento cultural. Os desenvolvimentos nas teorias acerca do ritual conduziram a progressos significativos nos estudos de performance mais tarde cunhados também por Richard Schechner. Turner define a estágio liminal como um período no qual o indivíduo se encontra numa fase intermediária entre categorias sociais e identidades pessoais e, é neste espaço que o ritual de passagem acontece, assinalado pela transição e transformação:

“As entidades liminais não estão nem aqui nem ali; estão «antre e entre» posições assinaladas e regulamentadas por lei, costumes, convenções e liturgias. Logo, os seus atributos ambíguos e indeterminados expressam-se por uma variedade de símbolos nas sociedades que ritualizam as transições sociais e culturais. Assim, a liminaridade é frequentemente associada à morte, ao estar no útero, à invisibilidade, à escuridão, à bissexualidade, ao selvagem, e a um eclipse do sol e da lua.” (TURNER, 1991: 95)<sup>29</sup>

Neste estágio liminal, os indivíduos são submetidos a estados de extrema vulnerabilidade nos quais são despojados da sua identidade e posição no contexto social, para se tornarem, temporariamente, um “nada” aberto à transformação. Os neófitos devem encontrar-se num estado vazio, uma *tabula rasa*, para acolherem o conhecimento e poder do grupo com fim a atingir um novo estado. Após a destruição da sua condição anterior, os indivíduos são iniciados na sua nova identidade durante a fase liminal (cf. TURNER, 1991: 103).

Turner designa o termo *limen* como um espaço vazio: “uma terra de ninguém, «antre e entre» o passado estrutural e o futuro estrutural como antecipado pelo controlo normativo do desenvolvimento biológico da sociedade. É ritualizado de variadas maneiras, mas frequentemente os símbolos que expressam uma identidade ambígua encontram-se interculturalmente” (1985: 295)<sup>30</sup>. Esta fase interessou a Turner por nela ter constatado uma permeabilidade criativa do ritual, na criação de novas situações, identidades e realidades sociais. O conceito de liminaridade acentua precisamente este lugar poroso onde o caos e o vazio produzem uma multiplicidade fértil:

“O liminal talvez possa ser descrito como um caos frutífero, um nada fértil, um depósito de possibilidades, de maneira nenhuma uma reunião aleatória, mas uma procura por novas formas e estrutura, um processo de gestação, uma fetação de modos apropriados e antecipatórios da existência pós-

liminal. É o que se passa na natureza no ovo fertilizado, na crisálida e ainda mais rica e complexamente nos seus homólogos culturais.” (TURNER, 1985: 295)<sup>31</sup>

As grandes organizações socioeconómicas produzem as suas formas dominantes de “espelhos” estéticos e culturais da própria sociedade nos quais visam alcançar determinados graus de auto-reflexibilidade. Por um lado, as sociedades não industrializadas acentuam a sua tendência para contextos sensitivos ao ritual, isto é, a eventos localizados ou particulares. Ao passo que, as sociedades industriais pré-electrónicas vêem no teatro um espaço de dilatação de significados onde os processos económicos, políticos ou sociais (questões familiares dos indivíduos) adquirem um carácter reflexivo. Tanto o ritual como o teatro envolvem fundamentalmente eventos e processos liminais e possuem um factor importante em comum, a metamensagem. (cf. TURNER, 1985: 291).

A diferença entre os eventos das culturas tradicionais e os das culturas industrializadas nas quais a divisão laboral, e variadas funções do ritual foram usurpadas pelas artes, pelo entretenimento e pelas actividades recreativas, leva-nos a utilizar um outro conceito proposto por Turner: o termo *liminoide*. O conceito de *liminoide*, cujo sufixo provém do grego – *eidos* que significa forma, designa acções simbólicas ou actividades de lazer praticadas pelas sociedades modernas e pós-modernas que possuem propósitos semelhantes aos rituais nas sociedades pré-industrializadas ou tradicionais. As actividades *liminoides* são voluntárias ao passo que, as actividades liminais têm um cunho obrigatório. Na cultura das sociedades complexificadas, os eventos *liminoides* não só estão fora dos contextos dos ritos de passagem como também são individualizados.

Na medida em que os rituais liminares convocam transformações permanentes e identitárias, os rituais *liminoides* provocam transformações temporárias – transportações – o indivíduo ingressa na experiência, é por assim dizer, metaforicamente tocado e, ao sair dela, volta ao ponto inicial onde se encontrava antes. As transportações ocorrem não apenas em circunstâncias rituais mas também nas performances estéticas, isto é, acontecem numa experiência de uma breve *communitas* ou em várias horas a desenvolver um personagem. Tanto actores, bailarinos, músicos, como xamãs, treinam, praticam e ensaiam com o propósito de atingir um “abandono” temporário de si mesmos e estarem completamente submersos no que estão a performar. No teatro, os actores em cena fazem mais do que pretendem e vivem numa “dupla negativa”, isto é, quando performam, não são eles mesmos nem a personagem: “A interpretação teatral situa-se entre o «não sou eu...não, não sou eu»”, afirma Richard Schechner (cf. 2013: 72)<sup>32</sup>.

O teatro como espaço liminal é um espaço de renovação e investigação sobre a condição humana. Neste espaço pesquisam-se os mecanismos de funcionamento do corpo e da psique, ao mesmo tempo que se congregam transformações necessárias à espécie humana. O teatro é também criação artística mas não vive isolado numa disciplina – antropologia, psicologia, fonologia, treino corporal ou composição estética. O indivíduo estuda-se a si próprio, à sociedade, na sua complexidade, o teatro não fica satisfeito com a procura de sentidos para a vida dos indivíduos, demanda antes a experiência do estar vivo desde as eras primitivas até às actuais. Por que é esta experiência de se ser vivo no plano físico que convoca ressonâncias que afectam as nossas realidades interiores.

As condições fundamentais da existência do teatro residem na condição humana, sobretudo no desejo de se criar um outro e operar enquanto outro, na capacidade de agir, de representar, de actuar, afirmou

Erika Fischer-Lichte (2004: 2). O teatro tematiza e reflecte a posição descentralizada do humano e os seus potenciais resultados na linguagem, na apreensão de si próprio e do outro e na utilização instrumental, expressiva e semiótica do corpo. Os teatros, no sentido estrutural, efectuaram a criação da identidade e a mutação de identidades de modos diversos e específicos ao longo das épocas nas diversas culturas, grupos étnicos, comunidades, grupos sociais, famílias ou enquanto indivíduo.

A *conditio humana*, de acordo com Helmut Plessner, designa-se pela distância do *self* para o *self*, enquanto posição descentrada do ser humano, isto é, o confronto do indivíduo consigo mesmo ou com o outro, com vista a formar uma imagem de si enquanto outro, reflectindo-a no olhar daquele, ou seja, a imagem do que vê no olhar desse outro. Esta condição antropológica na qual o ser humano efectua uma descoberta de si mesmo através do “desvio” de um outro, é substancialmente teatral, uma vez que existem dois agentes: um indivíduo que é actor e o outro o observador. O actor é o espelho mágico, no qual o espectador se projecta enquanto outro e, ao retornar essa imagem, o espectador encontra-se numa relação específica consigo próprio. De acordo com a perspectiva de Plessner, o actor é símbolo e personificação da *conditio humana* (citado em FISCHER-LICHTE, 2004: 2).

O termo “performance cultural” foi introduzido pelo antropólogo Milton Singer nos anos 1950 para descrever circunstâncias particulares de organizações culturais (tais como espectáculos, dança, musicais, festivais religiosos, casamentos, entre outros) ligando este conceito à questão da identidade cultural. Cada performance possui um conjunto de unidades concretas estruturais limitadas no tempo e no espaço, um grupo de agentes (performers), um público e um conjunto de actividades programadas (citado em *ibidem*: 3). Esta acepção sugere que o teatro não só partilha aspectos individuais com outros géneros como também se distingue deles, mas o importante a verificar é a condição teatral fundamental, enquanto parte constituinte e presente em toda a performance cultural.

Erika Fischer-Lichte (2008) utilizou a liminaridade para analisar a experiência estética em performances teatrais e obras performativas. Contudo, distinguiu o uso do conceito em obras artísticas, da sua utilização em contextos rituais. Enquanto a experiência liminal no contexto ritual transforma o *status* social e identitário dos seus participantes, o mesmo não acontece nas performances artísticas (cf. 2008: 176). Fischer-Lichte usa o termo para designar um potencial de transformação das performances artísticas para os seus participantes. Esta transformação é gerada pela interacção entre artistas e espectadores e pela exposição a que colocam os participantes no evento performativo.

“Quando Beuys passou três dias a viver com um coioite, ou quando Abramovic enleou pítones à volta do seu corpo, os artistas abandonaram qualquer controlo limitador que possam ter possuído no decurso da performance. Criaram situações que tornavam qualquer previsão sobre os desenvolvimentos procedentes da performance difícil, senão mesmo impossível. O desenvolvimento já não dependia só do artista mas em grande parte do público, e neste caso, também dos animais. Os artistas expuseram-se, a si e aos outros, a uma situação incontroável criada por eles, e que ainda colocava os espectadores conscientes da sua responsabilidade no evento.” (2008: 163)<sup>33</sup>

Outro elemento fulcral neste potencial transformador da performance é o colapso das dicotomias presentes nas teorias da arte por séculos, tais como o real e a arte, o corpo e a mente, o sujeito e o objecto, entre outros. A situação liminal resulta do cruzamento de margens que gera

uma situação instável e consequências imprevisíveis (por vezes no limite do risco), bem como uma possível transformação na experiência estética artística (cf. *ibidem*: 177). A performance artística a partir dos anos 1960 criou condições através da ruptura pela interacção entre criadores e público e pela sua elevada exposição, sendo estes os factores que potenciaram uma dimensão liminal naqueles que as experienciaram.

#### 2.4.2. A transgressão: o cruzamento de margens

A multiplicidade de espectáculos experimentais tem crescido desde as vanguardas do século XX e, nas recentes décadas, o experimental e a tecnologia têm colaborado na transgressão de margens entre disciplinas artísticas. O conceito de “liminaridade” neste estudo, não se refere apenas a esse cruzamento, mas também à experiência estética, à transgressão metafísica que acontecesse quando nos deparamos com um objecto que suscita um excesso, aquilo que nos ultrapassa enquanto seres humanos, que nos permite uma experiência daquilo que nos é estranho, desconhecido.

“Os aspectos estéticos quintessenciais do liminal aparentam ser a hibridização, a indeterminação, a falta de «aura» e o colapso da distinção hierárquica entre cultura superior e popular. Uma característica central é a utilização dos recentes desenvolvimentos da tecnologia dos *media*, que tem conduzido a alargadas possibilidades criativas. Outros aspectos «quasi-genéricos» são a experimentação, a heterogeneidade, a inovação, a marginalidade, a procura pelo quase ctónico e uma ênfase sobre o intersemiótico: uma prática significativa, que envolve modos não-linguísticos, como aqueles proporcionados pelo gesto corpóreo, incluindo o facto de certas performances serem uma «escrita do corpo em si mesmas». ” (BROADHURST, 1999: 1)<sup>34</sup>

As performances que apresentam aspectos estéticos ditos “liminais” são objectos que resultaram de processos de hibridização, e privilegiaram o desenvolvimento de novas potencialidades criativas pela experimentação e marginalidade. Estas obras transgressoras provocaram hiatos entre a prática artística e a teoria estética, desencadeando um colapso no pensamento sobre a arte, e exigindo outras teorias que se adequem e sejam capazes de lhes servir como ferramentas críticas, analíticas e ideológicas. De acordo com Susan Broadhurst, as performances liminais pretendem lançar-se para “o precipício do possível”, continuamente a comprometer-se com o desafio de cruzar não só a prática artística mas também os conceitos estéticos tradicionais (cf. *ibidem*).

“A liminaridade, a marginalidade e a inferioridade estrutural são condições sobre as quais são frequentemente gerados mitos, símbolos, rituais, sistemas filosóficos e obras de arte. Estas formas culturais proporcionam ao ser humano um conjunto de protótipos ou modelos que são, de certo modo, reclassificações periódicas da realidade e da relação do humano para a sociedade, a natureza e a cultura. Mas são mais do que classificações, visto incitarem o humano à acção bem como ao pensamento.” (TURNER, 1991: 128-9)<sup>35</sup>

A liminaridade e a marginalidade são condições potenciadoras da criação artística pois activam a acção e o pensamento do ser humano, bem como a oportunidade de se descentralizar face à sociedade, recriando realidades, problematizando contextos, identidades. É no ir além das margens que reside a provação, na transformação do limite em limiar, em espaço vazio, por descobrir, de potencial fértil, ainda não categorizado.

Numa crítica aos “literalist artists”, conjunto de artistas minimalistas, por negarem a autonomia das artes plásticas modernistas, Michael Fried indicou como causa da exaustão das artes visuais a inclusão do espectador na obra de arte: “a experiência da arte literalista é a de um objecto numa *situação* – que, virtualmente por definição, inclua o *observador*” (1998: 153)<sup>36</sup>. A perspectiva literalista é teatral por que se preocupa com as circunstâncias em que o espectador se encontra com a obra: “O objecto, não o observador, deve permanecer no centro ou foco da situação, mas a situação em si *pertence* ao observador – é a *sua* situação” (*ibidem*: 154)<sup>37</sup>. O projecto literalista inclui o espectador e a situação em que a obra de arte se insere, uma vez que a possui o efeito ou qualidade teatral de presença. Fried foi mais longe ao afirmar que “A arte degenera à medida que se aproxima da condição do teatro.” (*ibidem*: 164)<sup>38</sup>. A “teatralidade” é a “condição do teatro” que descreve como “denominador comum que une uma variedade de actividades, vastas e aparentemente díspares” e que as artes se dirigem para uma espécie de “síntese final, implosiva e altamente desejada”. Ao mesmo tempo que, as disciplinas artísticas revelam uma preocupação explícita com as “convenções que constituem as suas essências respectivas” (*ibidem*).

De acordo com David Antunes, a questão colocada por Fried habita numa problemática de fronteiras em que existe uma indeterminação quanto ao lugar em que nós e os objectos nos encontramos e, no qual o teatro ocupa uma posição relativa, isto é, “um lugar entre” ou “um espaço enquanto situação” (2013). A coisa percebida reside num paradigma intermedial:

“(…) à percepção de uma coisa e da coisa que eu também sou subjaz um paradigma intermedial, por três razões: porque essa coisa está no meio de outras (i. e., é uma coisa intermédia e um meio), porque ela própria é a margem (direita e esquerda, ao mesmo tempo) de coisas que estão no seu meio e porque essa coisa é acedida (i. e., percebida) por diferentes meios, dos quais o meu corpo é um entre e com muitos outros (de natureza tecnológica ou não).” (ANTUNES, 2013)

A performance, contemporânea dos minimalistas e da problemática de Fried, nasceu no contexto das artes plásticas como possível solução à exaustão técnica e expressiva da pintura e da escultura, enquanto campo transversal fértil:

“Performance passa, além disso, a apresentar-se como enquadramento conceptual e técnico da situação em que os objectos se encontram e como se apresentam; como conceito metáfora que assimila a transversalidade e fluidez das disciplinas performativas, entre as quais o teatro, caracterizando um momento de ruptura, conhecido pela expressão «performative turn»; como ferramenta conceptual para a interpretação dos comportamentos sociais; e por fim, como até certo ponto demonstra Derrida (...) como mecanismo interno do próprio funcionamento da linguagem e da filosofia” (ANTUNES, 2013).

Faz sentido questionarmos então, o que é a experiência da arte? Antunes responde-nos o seguinte: “A experiência do que não é e não está e, paradoxalmente, a experiência da presença” (*ibidem*). É esta experiência da presença que alimenta o paradigma intermedial, juntamente com um conjunto vasto de conceitos que isolados ou em constelação, iluminam a prática e teoria sobre intermedia. Hans Breder, artista plástico e fundador do curso de Intermedia na Universidade de Iowa afirma que “[O campo de estudos dos] Intermedia compreende o espectador enquanto participante. É colaborativo, fundamentado conceptualmente, performativo, ritualístico, *site-specific*. Situa-se no espaço liminal no qual a interacção de dois ou mais

*media* propagam novas ideias, novas formas, novas maneiras de observar e ser.” (1995: 118)<sup>39</sup>

Este “lugar entre” é liminal pelo potencial transgressor e criativo, semelhante ao estado de passagem do ritual, um espaço de transformação no qual os artistas concebem outras formas de observar, de ser observado, outras formas de expressar o irrepresentável para além dos limites das disciplinas artísticas e dos seus suportes. É, sobretudo, um “espaço-situação” de confronto:

“Intermedia não é só inefável. Encontra-se em inerente confronto: a produzir novos pensamentos, processos, formas que não são previsíveis, miscigenados que resistem à categorização; sexualidades que desafiam o *status quo* para definir, desafiante: talvez esta seja a razão pela qual a forma «intermedia» é frequentemente reduzida a termos de compreensão mais fácil (novo género, artes expandidas) ou a componentes individuais (vídeo, *site-specific*, escultura, performance).” (1995: 119)<sup>40</sup>

Efectivamente, no decurso da historiografia da performance, constata-se essencial um retorno ao teatro depois de um londo desvio pela teatralidade, tal como assinalou Josette Féral (cf. 2003: 215). A performance pode ser vista como forma de arte cujo objectivo é desfazer as “competências” primariamente teatrais, reajustá-las e redistribuí-las numa estrutura não sistematizada. Ao mesmo tempo que, não podemos não falar de “desconstrução”, não nos referimos a um gesto “linguístico-teórico” mas a uma “gestualidade desterritorializada” (cf. *ibidem*). Como tal, a performance coloca um desafio ao teatro e a qualquer reflexão que o teatro possa fazer sobre si próprio. A performance reorienta tais reflexões por forçá-las a descerrar-se e por incitá-las a explorar as margens do teatro.

De acordo com Chiel Kattenbelt, o pensar numa “performatividade” da intermedialidade no teatro é uma concepção aproximada ao pensamento sobre o “performative turn” na década de 1960 (cf. 2010: 35). Kattenbelt considera teatro como o “paradigma da performatividade das artes” e o “performative turn” uma radicalização da performatividade das artes (cf. *ibidem*: 37). Nessa vontade pela transgressão artística, o autor verifica também, um retorno ao teatro. Este paradigma pode ser experienciado como “contra-movimento” no qual as artes adquirem uma vontade auto-reflexiva e crítica face ao contexto performativo e artístico em que se inserem.

#### 2.4.3. Imersão e sinestesia

Derivado do termo latino “immergere”, a palavra “imersão” significa “mergulhar, submergir, penetrar, afundar(-se)” (“Imergir”, 2016). De acordo com Josephine Machon, “imersivo” é um termo usado exclusivamente como adjectivo e hoje é cada vez mais aplicado para sugerir um “género” de teatro (2013: 21). Enquanto “imersão” designa o acto de imergir ou de estar imerso, “imersivo” foi um termo desenvolvido pela terminologia computacional para descrever aquilo que “proporciona informação ou estimulação para um conjunto de sentidos, não apenas visuais ou sonoros” (*ibidem*). Mas não será o “imersivo” uma qualidade inerente às obras teatrais, no sentido em que o espectador se deixa impregnar no espectáculo? Ou ao falar de “teatro imersivo” referimo-nos a um outro género teatral?

A imersão na cultura digital refere-se à experiência ou percepção sensorial de ser-se submergido ao estar presente num contexto electronicamente mediado (cf. Kurt Vanhouette e Nele Wynants em BAY-



CHENG et al., 2010: 47). A história do teatro imersivo pode ligar-se ao experimentalismo vanguardista dos pensadores do “teatro total”, como por exemplo Artaud, e ao “environmental theatre” de Richard Schechner. Difere da perspectiva linear bidimensional na qual o espectador observa uma imagem num desenho, pintura ou fotografia, uma vez que permite a observação “a partir do interior da imagem” (cf. *ibidem*).

Estas definições auxiliam a compreensão de como as experiências imersivas no teatro combinam o acto de imersão, ou seja, de se estar submerso num meio alternativo no qual todos os sentidos são aplicados e manipulados num envolvimento profundo, numa certa actividade, em determinado *medium* (cf. MACHON, 2013: 22).

Pensar numa arqueologia do teatro imersivo é pensar inerentemente em interdisciplinaridade. Segundo Machon, a forma imersiva evoluiu dos inovadores da prática performativa pelos séculos, com o intuito de criar experiências “totais” e de comunhão no público, quer falemos de festivais religiosos, desfiles cerimoniais, nos quais a prática imersiva residiu em técnicas empregadas nas práticas rituais e teatrais, desde os *African Dance Dramas*, às marionetas da Indonésia e Tailândia, às subversões lúdicas da *Commedia dell’arte*, às tradições do teatro de rua, ao potencial do Butoh, à arte conceptual e *site-specific* europeia e americana (cf. 2013: 28).

As tentativas de conceptualizar a imersão têm sido usadas em conjunto com certas práticas performativas digitais desde os anos 1990, dada a maioria das obras empregarem tecnologias imersivas. A “imersão” e a “presença” têm sido conceitos usados nos dispositivos multimédia e de jogos, que têm servido para ampliar a experiência performativa num sentido lúdico e por vezes sensual através da fusão de *media* digitais e do “ao vivo” no cerne das obras (cf. *ibidem*: 64). Antes do termo “teatro imersivo”, termos como “site-specific”, “landscape” ou “sensorial” eram empregados por diversas companhias para definir as suas práticas teatrais. Segundo Machon, “imersão”, “ambiente imersivo” ou “interface imersivo” eram termos utilizados por uma companhia experimental, os *Blast Theory* nos anos 1990, para definir as suas obras que exploravam os *media* digitais. Todavia, o termo é usado hoje num diferente contexto, de inspiração nas companhias de teatro físico e visual da década de 1980, atribuído a companhias que devem mais ao “landscape” como localização, inspiração arquitectónica, instalação que conjuga os campos visual, escultural e sonoro, e contextos de festival, como De La Guarda, Dreamthinkspeak, Punchdrunk, Royale De Luxe, Shunt, Sound & Fury ou WildWorks (cf. *ibidem*: 65).

O termo “teatro imersivo” foi introduzido no vocabulário académico e artístico *circa* 2004 para “descrever movimentos particulares na prática performativa ao vivo” embora as investigações e críticas em arquivo sugiram uma entrada mais tardia no léxico teatral, apenas por volta de 2007, afirma Machon (cf. 2013:65). Ao mesmo tempo, o termo foi usado para descrever “experiências imersivas” em museus e locais de património, eventos interactivos artísticos que incluíam a participação do público juntamente com performers e vários *media*, que sugeriam uma conexão autêntica com os dispositivos (*ibidem*: 66). Entre 2005 e 2010 o termo tentou fixar-se enquanto “género” e tomou lugar de discussão nas redes virtuais de informação, na programação, no marketing e em certas incumbências artísticas de companhias teatrais (e.g.: CREW, Punchdrunk, etc.). Hoje é usado com alguma tolerância para descrever um “movimento que ocorre nas práticas performativas contemporâneas e que vai ao encontro da experiência visceral e participativa do público, de natureza abrangentemente sensual na sua produção estética” (MACHON, 2013: 66). A sua utilização pode induzir a erro quando generalizada e aplicada a um vasto conjunto de práticas

teatrais que ocorrem fora dos padrões convencionais ou que incluem interação do público. Os artistas e investigadores da “forma imersiva” aceitam a existência de certas qualidades de experiência e âmbitos partilhados no factor experiencial e ao vivo destes eventos e, segundo Machon, é na intenção e no enquadramento de actos particulares de teatro imersivo que a sua definição deve residir (*ibidem*: 68).

“O teatro imersivo é discernível como prática que permite estar «na área de jogo» com os performers, a interagir fisicamente com eles. (...) A participação directa do público no trabalho garante que ele ou ela habitem o mundo imersivo criado. Esta experiência vivida, *presente*, da resposta do corpo físico do participante no ambiente imaginado, é um elemento pivô da experiência imersiva e um aspecto determinante do teatro imersivo. Naquilo em que as tecnologias virtuais ou mediadas são empregues, existe um acentuar do envolvimento sensual e uma manipulação interactiva da percepção visceral e virtual. Esta empresa criativa, que envolve a interação processual através da experiência, configura o percurso único de cada participante.” (MACHON, 2013: 68)<sup>41</sup>

A partir das considerações de Gordon Calleja sobre a “Game Theory”, Machon designa três abordagens das práticas teatrais “imersivas”: absorção, transportação e imersão total (Calleja citado em MACHON, 2013: 62-63). A “imersão enquanto absorção” designa um evento capaz de captar a concentração, imaginação, acção e interesse do espectador. A “imersão enquanto transportação” refere situações em que o público é imaginariamente e cenicamente reorientado para outro espaço ou outro “mundo”. Ao passo que, a “imersão total” envolve ambas as definições anteriores o que conduz a um reconhecimento incomum do espectador da sua própria presença na experiência. Quando acontece uma “imersão total”, existe sempre uma experiência de transformação formalística na qual o público consegue encontrar a sua própria “narrativa” e, em certos eventos uma transformação emocional ou existencial devido às ideias e práticas partilhadas. De acordo com Machon, todas as performances imersivas se localizam, de certa maneira, num “lugar entre” estes critérios, sendo o último o mais intenso, a imersão total (cf. *ibidem*: 63).

Por sua vez, o termo “synaesthesia” deriva das palavras gregas *syn* (reunião) e *aisthesis* (sensação ou percepção). O conceito de *synaesthesia* é utilizado no sentido clínico para definir uma condição neurológica na qual ocorre a fusão de sensações que ocorrem quando um sentido é estimulado e simultaneamente provoca o estímulo de outros sentidos. Um indivíduo que padeça desta patologia pode perceber cheiros ou palavras em certas cores ou uma palavra em certo odor, uma experiência que tem o sabor de certas formas. Josephine Machon define *synaesthesia* como “a produção de uma sensação numa parte do corpo resultante de um estímulo aplicado, ou percebido, noutra parte” (2013: 104).

Machon reuniu os termos sinestesia e estética no conceito que denomina de “(syn)aesthetics” para o distinguir do seu uso clínico e focá-lo numa “experiência de fusão preceptorial e sensorial” centrada na abordagem e análise das práticas artísticas (*ibidem*: 105). A autora defende que as obras artísticas que têm uma natureza imersiva implicam uma experiência “sinestética” dos seus participantes.

“A prática performativa (sin)estética é sempre imaginativa na forma e, por norma, interdisciplinar na execução (...). O teatro imersivo é exemplo deste estilo. Funde várias disciplinas para criar a sua própria linguagem hibridizada que assegura que o trabalho produzido é multidimensional e

composto por camadas na sua forma, convidando os espectadores a serem participantes activos, sencientes no trabalho.” (*ibidem*: 105)<sup>42</sup>

De acordo com Maurice Merleau-Ponty “O corpo é o nosso meio comum para termos um mundo” (2005: 169)<sup>43</sup>. Uma análise “sinestética” relaciona-se com os impulsos primários humanos, as capacidades emocionais e fisiológicas do corpo dos indivíduos. O pensamento sobre um estudo “sinestético” das performances artísticas parte da aceção de que o corpo é o condutor senciente dos estímulos que potenciam uma apreciação artística de uma obra. Alicerçado a este conceito está um pensamento sobre um “entendimento incorporado” e uma “memória corporal” da experiência visceral e sensual das obras artísticas. Este pensamento não descarta que a experiência do objecto é única e irrepetível, sempre renovada quando experienciada novamente. Pelo contrário, defende que a análise é articulada pela qualidade sensual da experiência da obra e pela compreensão do trabalho artístico num nível mais profundo que não demanda uma descrição lógica desses impulsos sensoriais.

As performances de qualidade imersiva e “sinestética” têm um potencial disruptivo das margens entre o real e o imaginário que proporciona uma percepção daquilo que nos é desconhecido ou não experienciado, ou mesmo inefável. De acordo com Machon, as performances imersivas resistem e rompem com formas e conceitos pré-estabelecidos, convencionais no teatro, e sendo inaugurados desenvolvimentos nas práticas contemporâneas bem como aos cruzamentos entre formas artísticas: “A prática imersiva oscila entre formas artísticas e disciplinas performativas, assim como oscila entre o sensual e o intelectual, o somático e o semântico, e evidencia o potencial único assegurado no «ao vivo» do momento vivo.” (2013: 107)<sup>44</sup>.

Por sua vez, Hans-Thies Lehmann afirmou que, no que conceptualizou como teatro “pós-dramático”, existe uma “estética de metamorfose” ou de “tradição maneirista” a qual se caracteriza pela aversão à oclusão orgânica, a tendência para o extremo, a distorção, a incerteza e o paradoxo (cf. 2006: 84). Tal como no movimento surrealista, existe uma percepção intensificada de fenómenos individuais e simultaneidade que nos levam a uma variedade de “correspondências” (conceito cunhado por Charles Baudelaire no seu poema “Correspondances”). Este termo não só deriva da poesia como a sua aplicação numa nova percepção de teatro nos conduz para além do drama a uma “poesia cénica”. O aparato sensorial humano não tolera a desconexão e, quando é privado de conexões, investe numa busca por traços de nexos, isto é, procura-as pelo seu próprio meio, a sua imaginação torna-se activa e livre e encontra semelhanças, correlações e correspondências.

A sinestesia tem sido assunto de discussão por séculos desde a *Gesamtkunstwerk* de Wagner, tendo-se tornado uma proposição marcadamente explícita no processo de comunicação teatral. Vários modelos indicados pela fenomenologia têm procurado entender os processos de percepção que, por sinal, actuam de forma dialógica, de maneira a que os sentidos respondem aos estímulos do ambiente envolvente e formam texturas de percepção. As formas estéticas intensificam a experiência sensorial numa tentativa de resposta a descobertas, privações, frustrações e procuras (cf. *ibidem*: 85).

Um dos aspectos centrais das performances imersivas é a consciência espacial. A localização específica ou a transformação desse espaço na estética da obra são sensibilidades exploradas pelo criador artístico e pelo público

que se revelam vitais, afirma Machon (cf. *ibidem*: 93). O foco no espaço acentua o cruzamento de margens na criação de obras híbridas.

A companhia WildWorks fundada em 2005 por Bill Mitchell e Sue Hill tem concebido projectos que partem de outras localizações que não os espaços teatrais convencionais. *The Passion of Port Talbot* (2011), baseado na Paixão de Cristo, foi um evento de três dias que começou na tarde de Sexta-feira Santa na praia, cruzou a cidade, e terminou no Domingo de Páscoa com a crucificação.

Seis meses antes do espectáculo, a WildWorks colaborou com membros e instituições da comunidade, colectou histórias, memórias e imagens. Michael Sheen, performer natural de Port Talbot, personificou a figura de Cristo que nesta fábula era um professor da cidade, desaparecido, tendo sido afixados cartazes a simular a sua procura, antes do evento. Cerca de 1200 habitantes fizeram parte do espectáculo e mais de 25 000 pessoas acompanharam e foram espectadores desta “procissão” (“The Passion”, 2014).

A cenografia em lugares exteriores enfrenta desafios topográficos e sonoros bem como a iluminação natural durante o espectáculo. Ao passo que, a cenografia em espaços arquitectónicos conta com o ambiente envolvente e com as qualidades espaciais pré-existentes. A companhia Punchdrunk, fundada em 2000 por Felix Barrett, produziu o espectáculo *Masque of the Red Death* (2007-8), uma adaptação do conto homónimo de Edgar Allen Poe que contava também com interferências pontuais de outros contos do autor. A criação da companhia contava com uma reinvenção dos espaços do BAC (Battersea Arts Centre) raramente abertos ao público, que despertaram arquitecturalmente e historicamente o espaço (cf. MACHON, 2013: 3-4). Aos espectadores era-lhes dado uma espécie de manto de invisibilidade – uma máscara semelhante aos médicos de peste – que lhes concedia a oportunidade de explorar as 3h de espectáculo, podiam seguir um performer até ao final, entrar em salas quando desejassem: o BAC fazia parte do espectáculo.

Quer a cenografia envolva design minimalista, quer envolva figuridos como nos serve o exemplo das produções onde o próprio público usa uma máscara ou figurino, é um factor potenciador de estímulos nas sensibilidades dramáticas e atmosféricas do espectáculo bem como na ampliação das suas dimensões, criando um “mundo” na sua estética.

O aspecto sonoro é também um elemento fulcral na experiência do espectáculo, quer pela sua ausência, quer por ampliação. O denominado design de som, o som por composição ou a sua ocorrência natural, quer se trate do som num espaço exterior ou num pequeno local fechado pode ser mais uma convocação a penetrar profundamente na obra.

O colectivo Lundahl & Seidl, fundado em 2003 por Christer Lundahl e Martina Seidl, cria eventos imersivos com uma fundamentação fortificada pelo processo e pela investigação. Em *Symphony of a Missing Room* (2009-2014), uma obra para seis espectadores, que acontece no museu, nomeadamente no Birmingham Museum and Art Gallery, na sua estreia no Reino Unido em 2011. A visão de cada espectador é vendada por óculos de neve e têm auscultadores sem fios por onde recebem informações dadas por uma voz. Os espectadores são guiados não só pela voz ouvida, mas também pelas mãos de performers que os conduzem pelo toque nos dedos das mãos, num movimento dançado. O espectador atravessa o tempo e espaço num diálogo constante entre o real, o sensual e a imaginação: passa por “túneis”, “florestas”, efeitos subtis e cenários criados pela sensação de movimento,

som e luz que brilham no interior dos óculos (cf. MACHON, 2013: 7). A investigação dos Lundahl & Seidl nesta obra passa por tocar não apenas a exploração de *media* tecnológicos mas sobretudo pela experiência interior da arte, sem quaisquer regras convencionais de visita a um espaço museológico.

A temporalidade do espectáculo é um elemento que as obras teatrais imersivas podem ter conta. A durabilidade implica que o tempo seja tratado como elemento orgânico e experiência da obra (cf. *ibidem*: 96). Tomando como exemplo a obra *Kidnap* (1998) dos Blast Theory, um colectivo de artistas de Brighton, Reino Unido. Na obra um grupo de voluntários inscreveu-se numa “lista” com o livre consentimento para serem raptados. Apenas dois indivíduos foram escolhidos como vítimas, contudo desconheciam que tinham sido os seleccionados para a experiência nem quando esta tomaria lugar. As duas vítimas não se conheciam e foram “raptadas” para um local secreto durante 48 horas. Sabiam que podiam sair da “experiência” quando dissessem uma palavra acordada no momento da inscrição na lista, que não seriam maltratados e que, no final, seriam deixados no local onde foram encontrados. O processo podia ser acompanhado ao vivo pelos restantes inscritos na lista, através da Internet. Durante as 48 horas as vítimas eram alimentadas e vigiadas pelos raptadores. O processo foi acompanhado por um psicólogo, uma vez que a experiência era documentada em vídeo e áudio dadas as suas ressonâncias sociológicas e psicológicas. Contudo, a obra teve início a partir do momento em que os indivíduos se inscreveram na lista, passando depois a serem vigiados dez seleccionados durante duas semanas, e dessa selecção foram seleccionados os dois “premiados”, tendo a obra sido documentada em registo vídeo apenas na sua fase final (cf. “Kidnap”, 2016).



Figura 4. *Kidnap* dos Blast Theory, 1998 © 2017 Blast Theory

O público é um aspecto fundamental, uma vez que a inclusão directa, actual e física dos espectadores na performance em si, é fulcral e absoluta. Segundo Machon, quando uma obra é na sua totalidade imersiva, o “público imergente” é sempre fundamentalmente cúmplice do âmagô conceptual, do conteúdo e da forma da obra (cf. 2013: 98). Como tal, por vezes o termo

“público” acaba por ser também ambíguo, uma vez que, nas descrições das próprias obras se enfatiza, por vezes, a quebra da divisão performer-espectador.

“Os «camaradas» de Barrett, os «participantes-público» de Howell, os «visitantes» de Lundahl e Seidl, os «co-criadores» de Holdsworth, os «convidados-performers» de Mercuriali, os «público-de-jogo» de Stevens, ou o «público assistente» de Wilson. Estes demonstram como a ideia de *presença* do «público» evoluiu de acordo com uma atitude interdisciplinar; (...) Esta terminologia também confirma, o modo como a relação com o público nos eventos imersivos se desloca, além das relações tradicionais e passivas de performance/público. Nos teatros imersivos os espectadores tornam-se participantes activos, colaboradores, co-criadores, passando para o domínio das aventuras-do-público.” (MACHON, 2013: 99)<sup>45</sup>

As obras que têm qualidades imersivas requerem um nível de participação do público, uma envolvimento experiencial de imediatez e intimidade como consequência. É de salientar que nem todas as obras envolvem uma experiência intimista, contudo, cada experiência na obra revela-se única em cada produção dos espectáculos. Esta discussão sobre a natureza da interacção do espectador na obra leva-nos inerentemente à conexão entre imersão e presença, discutida anteriormente.

#### 2.4.4. Considerações Finais

Susan Sontag no ensaio “Film and Theatre” (1966) sugeriu duas posições contrárias nas artes contemporâneas: uma que recomenda a ruptura com as distinções entre os géneros artísticos privilegiando a emergência de uma arte que se faz de vários comportamentos ao mesmo tempo, numa síntese; outra que favorece a manutenção e clarificação das fronteiras entre as artes pela intensificação do que cada uma delas é. As duas posições são opostas contudo sustentam um mesmo objectivo – a procura por uma forma de arte definitiva, rigorosa e fundamental. O cinema foi visto por alguns entusiastas como o futuro de todas as artes, um *medium* com potencial para uma síntese complexa. Por outro lado, o teatro foi visto como um *medium* mais inclusivo com potencial para circunscrever todas as artes a seu serviço – uma arte sumativa – que converge no palco as outras artes, num objecto que pode tornar-se ampliado na sua dimensão espacial, temporal e internamente mais articulado e complexo.

A conceptualização da performance evoluiu, em parte devido às mutações no teatro durante o século XX, para redefinir as formas teatrais que se localizavam além das limitações da representação dramática das acções e dos personagens. Em 1977, Umberto Eco descreveu uma “situação performativa” ou performance, semioticamente, aplicando o termo “ostensão” a objectos, corpos, eventos, acções. Para Eco era fundamental aplicá-lo, tendo em conta as produções vanguardistas que emergiam na altura. “Ostensão” é “um dos vários modos de significar, que consiste em desconsciencializar um dado objecto, com fim de o fazer representar uma classe inteira.” (1977: 110)<sup>46</sup>. Na encenação, um objecto desapropria-se do seu significado real para ser assumido como signo e se referir a um outro ou a um conjunto de objectos (cf. *ibidem*: 111). Os objectos, corpos, acções são despojados do seu significado inicial e tornam-se um signo de outro signo.

“A dissolução de fronteiras nas artes, repetidamente proclamada e observada por artistas, críticos de arte, estudantes de arte e filósofos, pode definir-se como um *performative turn*. Seja arte, música, literatura ou teatro, o

processo criativo tende a ser concretizado na, e como performance. Em vez de criar obras de arte, os artistas cada vez mais produzem eventos nos quais não só se implicam a eles mesmos, como também observadores, ouvintes, e espectadores.” (FISCHER-LICHTE, 2008: 22)<sup>47</sup>

Erika Fischer-Lichte discutiu o “performative turn” nas artes definindo-o como uma alteração na qual duas relações são deslocadas – a relação entre objecto e sujeito e a relação entre a natureza material e corporal dos elementos e dos seus sistemas de signos. Este “desvio” constatou-se nas artes, principalmente a partir da década de 1960, no qual as performances ocorriam como eventos, que não existiam só por si, dependiam dos criadores e dos receptores, ou seja, só existiam na actividade criativa do artista e na experiência do observador.

O termo “pós-dramático” cunhado por Hans-Thies Lehmann (2006) para designar certas práticas do teatro contemporâneo partiu de um estudo sobre as influências europeias e americanas na cena teatral a partir da década de 1960. Esta conceptualização assume que o teatro se deslocou do domínio do “dramático” para o “pós-dramático”, como se pode constatar também mais recentemente, pela emergência da cultura digital nas décadas de 1980 e 1990. De acordo com Lehmann, o teatro, “the art of the event *par excellence*, becomes the paradigm of the aesthetic”. A tecnologia e a separação de sensações nos *media* acentuou o potencial artístico da decomposição da percepção. Neste sentido, o teatro tem-se desenvolvido no sentido da desconstrução “multi-” ou “intermedial” das práticas artísticas do contemporâneo (cf. LEHMANN, 2006: 83). A importância de sublinhar as estruturas do digital para o intermedial no teatro e na performance torna-se clara. Esta perspectiva surge num sentido semelhante ao teatro vanguardista contemporâneo onde uma potencialidade estética e artística em vias de transição aguarda liberdade mas não requer a dependência dos mecanismos do digital, sendo sublinhada através dos processos criativos.

Por sua vez, o teatro denominado “pós-dramático” de Lehmann, expõe-se a si mesmo como uma arte no espaço, no tempo, com corpos humanos e na qual todos os meios são a própria obra de arte – a cor, as superfícies, a estrutura tátil e a materialidade – tornando-se objectos autónomos incluídos na experiência estética num processo não hierárquico. Este é um “teatro da perceptibilidade”, isto é, que evoca a fenomenologia da percepção e efectua-a ele próprio, através da experiência sensorial da visualização ou contacto com a repetição, o vazio, a frieza da geometria ou da simetria do que se performa no espaço. Este é um teatro do inefável e que apela aos sentidos pelas suas próprias lógicas longe das hierarquias tradicionais e do domínio da palavra (cf. 2006: 98-99).

Peter M. Boenisch (2006) argumenta que a representação tem um cunho hierárquico para os observadores ao ser experienciada. A experiência dos mundos factual e ficcional é assumida como relação entre a coisa e a sua representação mediatizada na qual, nos assumimos perante uma outra realidade, desta vez, imaterial.

Como conceito, a intermedialidade não está reduzida ser apenas a uma logística dos meios digitais no século XXI. Na verdade, é um efeito performativo “entre” medialidade, fornecendo múltiplas perspectivas e fundamentando o “criar sentidos” mais do que a comunicação de sentidos. Boenisch conceptualizou a “intermedialidade como um “acto estético” que tem afinidades próximas com o teatro – o espaço para “ver e ser visto”, tal como o verbo grego *theatron* sugere (cf. 2006: 111). A “mediação é um acto”, “uma performance”, na qual tanto o *medium* como o espectador criam realidades espaciais significativas e invocam o sensorial, a experiência

fenomenológica, que adicionada à realidade semiótica tem o potencial de irritar e perturbar. A mediação como acto performativo é induzida no excedente não-semiótico, não-hermenético da mediação, onde os efeitos da mediatização se tornam tangíveis de forma absorvente embora subtil (cf. *ibidem*: 109).

A intermedialidade tem um potencial, por excelência, performativo (cf. KATTENBELT, 2010: 29). De acordo com Kattenbelt, a intermedialidade tem a ver com o pôr em cena *media*, o que gera interrelações entre a sua materialidade, medialidade e os seus modos de percepção.

A intermedialidade opera em espaços em que as fronteiras formais se tornaram ofuscadas e que a tecnologia digital proporciona outro sistema de códigos na partilha do espaço, o que conduz a alterações nas relações entre sistemas semióticos. A digitalização transforma o teatro num processo não-hierárquico, interactivo, e não linear, no qual as camadas de sentidos se apresentam no mesmo espaço-tempo (cf. *idem*, 2006: 23). O digital no teatro conduz a uma constelação de sentidos caracterizado por sub-constelações mediais e de signos que são apresentados e enquadrados pela obra teatral e performativa.

O teatro que usa outros *media* coloca-nos questões acerca do fascínio da imagem, sobre o que estimula essa atracção “mágica” que seduz os sentidos e coloca o espectador no paradoxo entre contemplar algo real ou imaginário. Talvez a contemplação de alguma visão que a realidade nos priva seja mais apetecível de contemplar do que outra que de fácil acesso no quotidiano. Segundo Lehmann, o teatro, é sobretudo antropológico, nas suas designações para “comportamentos” (jogo, representar um papel, apresentar-se, reunir-se, assistir ou observar enquanto formas de participação virtual ou real), “situações” e “representação”. As imagens no teatro são representação, o que é um factor relevante. É neste ponto que a arte enquanto processo teatral preserva a dimensão virtual, a dimensão do desejo e do desconhecido (cf. 2006: 171).

“Lateralmente (...) também estamos mais propensos, hoje, a mostrar em palco vidas exibidas como séries de acontecimentos momentâneos irrepetíveis: entre outros, o sistema dos *media* forneceu-nos a chave necessária a essa nova passagem e os seus *reality shows* mostraram-nos a seguir às séries televisivas, que o simples facto de respirar pode ser um acontecimento comunicável como drama.” (MENDES, 2011: 60)

João Maria Mendes assinala a existência de um fetichismo pelo virtual e pelo ausente presentes no espectador que reage perplexo tal como “Maria Madalena diante do túmulo vazio: à sua maneira, todos os ausentes são ressuscitados que não se mostram (...) E o fantasma da falta que eles nos fazem pode gerar cultos – o outro ausente gera cultos, e gosta de se ver substituído por ícones que o figurem” (2011: 61). Enquanto os meios de comunicação perpetuam a dramatização política de conflitos e de informação combinada com a desintegração factual das fronteiras políticas dos eventos, a imagem digital continua a ter uma crédito desarticulado, ainda que, em parte, ajustado à sua aplicação nos meios em que os *mass media* actuam nas mentes e comportamentos sociais e culturais.

Todavia, de acordo com Peter M. Boenish, as performances intermediais ampliam os potenciais semânticos, comunicam fissuras, cisões, e transmitem desvios, inconsistências e contradições (cf. 2006: 115). A intermedialidade distancia a atenção dos mundos reais da mensagem, dirigindo-os para o espaço virtual, para a mediação e para a performance em si. As convenções da observação tornam-se transparentes e palpáveis, e



os processos de mediação são expostos. A intermedialidade estimula o excecional, o distúrbio, e as observações potencialmente radicais, em vez de insistir numa mera deslocação de dados de informação, como os meios de comunicação tradicionalmente fazem. É a isto que Boenisch denomina “intangibilidade disruptiva” no fluxo contínuo da informação mediatizada que é encapsulado na fórmula do terceiro sentido – atracção, momento mágico – é aqui, neste ponto, que a intermedialidade alcança um potencial forte no interior do paradigma da onnipresença da performance da cultura do século XXI (cf. *ibidem*). No caso do teatro, a intermedialidade é efectiva pois em vez de tratar o texto dramático, ou outro *medium* único, narrativo ou mesmo a instalação-multimédia utilizados na performance como meio “transparente” para um certo final fixo, trata a multiplicação de níveis semióticos (presença, apresentação, representação), em conjunto com a “multi-medialidade” da performance teatral que oferece uma potencialidade única e produtiva para a “intervenção intermedial”, comparada com outras formas de mediação. As performances teatrais intermediais redefinem formas convencionais, isto é, levam a performance teatral para “espaços alternativos” e mundos diferentes, longe das interacções verbais ensaiadas e dos personagens desempenhados ou das representações das acções. A intermedialidade cénica activa os observadores, que se tornam convidados para encontrar os seus caminhos atrás de redes pluri-focais de signos, mundos, mensagens, e sentidos oferecidos pelas performances, sem se fecharem num único “sentido unânime”. As performances intermediais, não apenas no palco ou no ecrã, desde o design digital à literatura, ou à música electrónica, criam efeitos de alienação e “irrealidades dis-referenciais” (cf. *ibidem*).

Na conjuntura socio-cultural mediatizada, presente na contemporaneidade, a intermedialidade presenteia um potencial de ruptura e de combate contra os *media* de massas, já que não pretende dictar propaganda, informação, publicidade, mas comporta-se antes como efeito performativo, com vista a construir outros sentidos. A intermedialidade no seu potencial artístico e estético, confronta as tentativas de uniformização mediais e semânticas, com fragmentações alternativas e cisões heterogêneas. É por causa da diversidade de perspectivas que a intermedialidade se tornou fascinante e muito desejada como efeito estético nas performances artísticas contemporâneas.

João Maria Mendes considera duas questões relevantes na intermedialidade contemporânea: a presença do aqui e agora e o palco teatral como espaço aberto e natural (cf. 2011: 48). A discussão destas tem sido feita em contraponto com os processos do cinema e a ideia de cinematização da cena. A presença, tal como mencionámos em capítulos anteriores, é incapaz estabelecer a natureza do teatro. Quanto ao dispositivo cénico, Mendes recorre a André Bazin, que diz que o teatro não existe sem arquitectura, num espaço que é “real ou virtualmente distinto da natureza”, “materialmente fechado, limitado, circunscrito” (citado em MENDES, 2011: 50).

Chiel Kattenbelt e Freda Chappel (2006) entenderam o teatro como *hipermedium*, um espaço que privilegia as convergências de meios artísticos e tecnológicos e que se oferece à sua remediação, um lugar de incorporação e transformação. Por sua vez, Robin Nelson (2010) referiu que a utilização de *media* digitais complica as noções convencionais sobre a presença ao vivo, definindo a presença medial além da proximidade física, sendo sobretudo elucidada pela proximidade temporal, existindo como espaço transicional entre o real e o virtual.

A intermedialidade potencia mutações significativas no trabalho do performer e na sua recepção, uma vez que a co-presença física do actor e do

espectador se vê frente à inserção de dispositivos digitais, confrontada com as percepções de presença que a materialidade das obras e dos seus processos de produção artística. Todavia, tal como João Maria Mendes refere, a intermedialização na cena não significa uma “morte” do que o teatro tem sido na sua extensa longevidade – um “laboratório do humano” –, nem uma ressurreição: “é, literalmente, a entrada em cena de meios digitais expressivos que multiplicam a informação carregada pelo espectáculo, acontecimento ou performance, e que convocam para o palco figuras, sonoridades e procedimentos que tradicionalmente eram vistos como seu «exterior» e agora o habitam por dentro, tornando-o mais auto-referencial.” (2011:46).

No século XXI - conjuntura sob ebulição dos *media* digitais, da edição e da montagem em tempo real, de acordo com Mendes -, a cena teatral apresenta-se como lugar de coabitação de interferências das artes, na qual a presença do aqui e agora não se vê limitada pela presença física: “a presença *hic et nunc* pode ser física, pode ocorrer num ecrã ou ser meramente sonora, ou ser feita da mistura de todas – ou seja, pode ser real ou virtual/digital” (*ibidem*). A presença não é apenas satisfeita pela existência física do performer no palco perante o espectador, mas sobretudo, “por «aquilo» que se decide tornar presente, aqui e agora, nesse lugar previsto para o efeito” (*ibidem*), quer sejam performers, público, dispositivos tecnológicos ou audiovisuais, sonoros ou outros meios artísticos.

### 3. Estudos de caso

#### 3.1. A dualidade real/virtual em *A.L.I.C.E.* do Teatro da Garagem

Este capítulo tem como objectivo analisar o espectáculo *A.L.I.C.E.* a partir da conceptualização de intermedialidade cénica estudada nos capítulos anteriores. O capítulo divide-se em duas partes, sendo que a primeira faz uma breve descrição no espectáculo, a segunda um estudo intermedial sobre os seus processos criativos centrando-se na utilização luminotécnica e na presença das dimensões real e virtual em cena. Acompanhei o processo de criação do espectáculo, tendo estado presente em catorze sessões de ensaios e na sua apresentação final no Centro Cultural de Belém no dia 7 de Abril de 2016. O acompanhamento do processo foi fulcral para a compreensão da construção do espectáculo e do pensamento do encenador Carlos J. Pessoa sobre a concepção do mesmo.

#### - A Companhia do Teatro da Garagem

A Companhia do Teatro da Garagem teve a sua fundação em 1989 e a sua criação artística liga-se intimamente à experimentação através da investigação debruçada sobre a escrita e as formas cénicas. A companhia conta com um autor e encenador residente, Carlos J. Pessoa, um músico e responsável pelo espaço sonoro, um núcleo de actores, uma equipa de produção, uma dramaturgista, um desenhador de luz, um cenógrafo e figurinista. Além da criação artística a partir de textos originais de Carlos J. Pessoa, desenvolve um trabalho com a comunidade através de actividades com o Serviço Educativo e proporciona a novos criadores a divulgação do seu trabalho através do Ciclo Try Better Fail Better. Desde 2005 que a companhia reside no Teatro Taborda, na Costa do Castelo em Lisboa. As criações da companhia utilizam diversos *media* no experimento de diferentes formas cénicas, quer numa intermedialidade do tipo analógico quer digital (“A Companhia”, 2014).

*A.L.I.C.E.* é o primeiro espectáculo integrado no Ciclo Caminhadas Especulativas no qual a Companhia Teatro da Garagem trabalhou com actores profissionais e não profissionais. Anteriormente concebido em 2013 no TeCA, contava com a participação de alunos de Escolas de Teatro do Porto e actores recém-formados. O espectáculo de 2016, uma recriação do espectáculo, contou também com actores profissionais e não profissionais, numa obra que pretendeu não só a formação mas também tinha como ideia uma “experiência estética alargada” a um vasto conjunto de pessoas com diferentes interesses e que partisse de um mesmo ponto: a leitura das obras *Alice no País das Maravilhas* e *Alice do Outro Lado do Espelho* de Lewis Carroll (cf. PESSOA et al. 2016: 4).

A criação do espectáculo da autoria, encenação e concepção de Carlos J. Pessoa a partir de textos de Lewis Carroll contou com dramaturgia de Maria João Vicente, assistência de encenação de Nuno Nolasco, cenografia e figurinos de Sérgio Loureiro, operação de luz de Nuno Samora e Manuel Abrantes, música, desenho e operação de som de Daniel Cervantes, vídeos de Nuno Nolasco e Direcção de Produção de Maria João Vicente. A interpretação de Ana Palma (Rei Branco), Beatriz Godinho (Alice), Duarte

Soares (Tuiddledum e Cavaleiro Vermelho), Maria João Vicente (Humpty Dumpty), Nuno Nolasco (Tuiddledim e Cavaleiro Branco), Nuno Pinheiro (Rainha Vermelha) e Vicente Wallenstein (Rainha Branca). O espectáculo contou ainda com a colaboração de trinta e um participantes dos Clubes de Teatro do Teatro da Garagem que faziam parte deste grupo heterogéneo.

### **- Breve descrição do Espectáculo**

O dispositivo cénico é construído por um enorme tabuleiro de xadrez desenhado pela luz. O público senta-se em três frentes e, ao fundo, um ciclorama, com cerca de 2 metros de distância do tabuleiro de xadrez. O espectáculo é composto por onze actos ou “Jogadas” ao longo das quais Alice percorre casas até se tornar rainha. A dramaturgia do espectáculo partiu da obra *Alice do Outro Lado do Espelho* de Lewis Carroll. A lógica do reflexo do espelho, a inversão das coisas – dos géneros, do lento e rápido, da presença e ausência, da identidade e da não identidade – estão constantemente presentes no processo de criação.

O texto de partida – já por si sombrio e com uma névoa aterradora sobre os acontecimentos, sobre aquilo que não nos é dito mas que paira no silêncio e nos jogos de linguagem – foi a premissa para este espectáculo que tem também um cunho social e político como um tanto grotesco.

A queda no espelho, o delírio nesse pedaço de vidro que tudo inverteu e deixou sinuoso: as vozes das personagens, os seus comportamentos, os pensamentos fluem até aos limites. Maria João Vicente refere que “Na construção do espectáculo, na concretização intuitiva da especulação, desta caminhada breve e intensa, esteve presente a ideia de saltos para a água: saltar, riscar o ar e mergulhar” (*ibidem*: 6). Em Alice paira uma animação constante na experiência das coisas, experiência ingénua e total. Alice, uma menina que neste espectáculo se apresenta como ser humano confrontado com figuras mecanizadas, com o poder totalitário, com o colapso do espaço e do tempo, com o destino como tapete rolante que a faz percorrer a existência e se lança sobre uma queda inevitável. Mas a vertigem e o tédio são também constantes. As coisas são vertiginosas pelo conflito espaço-temporal que não permite a possibilidade de qualquer realização. “Quem sou eu? Ah esse grande enigma” (Coelho, em *A.L.I.C.E.* 2016).



Figura 5. Início do espectáculo.  
Fotografia de Filipa Chambel © Teatro da Garagem, 2016.

O desejo de Alice fazer parte deste jogo de xadrez como um peão da Rainha Branca leva-a ao confronto das regras deste mundo, no qual o peão tem o seu movimento limitado, ao passo que a Rainha Vermelha tem o poder de “aparecer” e “desaparecer” por poder deslocar-se por longas distâncias. Alexander Taylor diz-nos acerca da condição de ser um peão no jogo de xadrez do *Outro Lado do Espelho*: “(...) um peão, só consegue ver um pequeno fragmento do tabuleiro para compreender o sentido das suas experiências. Existe uma moral nisso. Esta é a impressão do peão sobre o xadrez, que é como a impressão do ser humano sobre a vida” (citado em DOWNEY, 1998: 129)<sup>48</sup>. Para que Alice compreenda o seu papel neste jogo tem de ter a consciência da sua totalidade e a inteligência de combinar as peças que fazem parte do seu mecanismo. Alice somos todos nós, o ser humano no percurso cósmico da inocência para a experiência, no confronto com as regras sociais, face às quais por vezes sentimos um desajustamento.

O início do espectáculo dá-se com a entrada de performers de touca, gabardina e óculos escuros. Estes são os “indivíduos anónimos” de movimentos mecanizados que nos dão as boas vindas a este universo. Acompanha-os uma atmosfera evocada pelo vídeo no ciclorama, onde surge a imagem em movimento de um mecanismo de um elevador antigo cujas rodas se movem lenta e continuamente; uma iluminação dos quadrados do palco em linhas diagonais que alternam dinamicamente durante a cena. A atmosfera da cena dá-nos uma imagética construtivista russa, sugerida por Carlos J. Pessoa.

No Prólogo, Alice entra no universo do espelho invertido e descobre duas personagens na lareira perto das cinzas, o Rei e a Rainha Brancos. Alice descobre que é aparentemente invisível às personagens daquele mundo. Quando os move, estes não vêem que Alice é o “criador invisível”, actua como um “deus ex-machina” da cena, que tem o poder de manipular os personagens. Os Reis não a vêem e pensam que estão a ser movidos no ar pelo “vulcão”. Em cena vemos o Rei e a Rainha apavorados com a fúria do vulcão que os “levou pelos ares”. Mas é no vídeo que temos uma segunda

visão sobre os acontecimentos: no escuro, os dois rodopiam iluminados por luz negra, como que a flutuar, de um local para o outro. Durante a cena entraram também uma Caixa de Espelhos que percorre o espaço e um performer com dois objectos circulares cada um com uma torre desenhada a branco que, pela projecção da luz, desenha invertidamente as duas torres no chão da cena. Os desenhos das torres projectados pela reflexão da luz na cena, movem-se em movimentos circulares, até se justaporem e saírem do xadrez. Alice vê um livro cuja página nos é mostrada pelo vídeo e que é impossível de ler por estar escrito de modo invertido. A página “volta-se ao contrário” pois frente ao espelho, é possível a sua leitura, e Alice lê o poema de Carroll “Rarrazoado”.



Figura 6. Prólogo.  
Rei Branco com Alice ao lado, Rainha Branca desloca-se no espaço, Torre e Caixa de Espelhos.  
Fotografia de Filipa Chambel © Teatro da Garagem, 2016.

Na 1ª Jogada, Alice corre pelo jardim, percorrendo a cena em linhas rectas e num desenho quadrangular até que nos apercebemos que já faz parte do próprio tabuleiro de xadrez. Ao encontrar a Rainha Vermelha é confrontada com um choque de linguagens e de universos, a Rainha contradiz e corrige-se nas suas expressões e palavras, e ordena que se quiser ser um peão da Rainha Branca terá de correr “Mais depressa! Mais depressa!”. Contudo, todas as coisas se movem à mesma velocidade que ela e a Rainha Vermelha. Por muito que corram todas as coisas se mantém no mesmo lugar: “Aqui, como vês, é preciso corrermos o mais depressa possível para ficarmos sempre no mesmo lugar”, diz a Rainha. Ao tornar-se um peão do jogo, Alice passa a seguir as regras e limitações daquele mundo.



Figura 7. 2ª Jogada. Comboio e regato.  
© António Marciano/ Teatro da Garagem, 2016.

Na 2ª Jogada, os performers juntam-se em cena para construírem um comboio com os seus corpos. O vídeo mostra-nos um redemoinho, a água a ser aspirada por um ralo, ao mesmo tempo que os “passageiros” do comboio querem expulsar Alice por não ter comprado o bilhete. O Cavaleiro de Papel conforta-a, mas diz-lhe que para a próxima deverá comprar o bilhete “de ida e volta cada vez que o comboio parar”. Alice terá que se submeter às regras deste tabuleiro, um ciclo em eteno retorno. De seguida, os performers desconstroem o comboio para constituírem um “regato”: colocando-se em linha recta, de cócoras na cena, à sua frente surge uma linha recta de luz. Podemos olhá-los e ver um regato, ou mesmo as vítimas sacrificadas em prol daquele mundo, tal como Carlos afirma: “No comboio a vapor, o poder da História, se encontramos os condenados, as vítimas desse marchar inexorável é também a mole humana, na sua gestualidade impressiva e patética, comovente, que prevalece; imagens irrecusáveis e inesquecíveis, sinais da atrocidade” (PESSOA, 2016).

Alice dá por si no “bosque onde as coisas não têm nome”, no qual se esquece da sua identidade para mais tarde, ao deslocar-se, a relembrar. O Veado que foge, ao relembrar-se do “nome das coisas”, apercebe-se que Alice é humana. Alice lembra-se do seu nome, mas não poderá voltar atrás e descurar a ameaçadora diferença entre espécies, a impossibilidade da sua amizade com o Veado. Por detrás a projecção em vídeo do interior de um piano, com as suas teclas a serem tocadas, em tom vermelho.



Figura 8. Tuiddledim e Tuiddledum.  
Projeção da sua deslocação enquanto caminham.  
© António Marciano/ Teatro da Garagem, 2016.

Surgem Tuiddledim e Tuiddledum, os dois indivíduos simétricos e cuja linguagem se distingue por uma certa lógica dos contrários. Na projecção em vídeo aparecem riscas rectilíneas azuis sobre fundo negro e um plano aproximado dos seus rostos paralelos a caminhar, enquanto os performers em palco caminham para a cena. Vemos o seu caminhar em dois planos: virtual e real. Mas é essa dualidade que Dim e Dum sublinham: Alice pode não passar de um sonho do Rei Vermelho que dorme e quando acordar, deixará de existir. Ao passo que, com o Veado, Alice experiênciava a falta da nomeação, da identificação, aspecto fundamental na identidade do indivíduo, nesta cena Alice conhece a perda material da sua existência.

Os dois preparam-se para lutar por causa de uma Roca (o performer que surge iluminado por outra performer que se movimenta à sua volta). A cena dilui-se pelo aparecimento do Corvo, numa atmosfera tenebrosa levemente iluminada por um gobô que proporciona à cena um desenho quase mecanizado, de ramos de árvores.

Na 3ª Jogada, Alice é rodeada de xailes que passam por ela a fazer o pino em roda. A Rainha Branca surge a correr atrás do seu xaile, que lhe fugiu. A Rainha parece ser manipulada pelo xaile que lhe controla os movimentos. A Rainha mostra-lhe que naquele mundo, os acontecimentos têm uma ordem invertida, e ainda que possui o dom da providência, a sabedoria



Figura 9. A Roca.  
Composta pelos dois performers.  
© António Marciano/ Teatro da Garagem, 2016.





Figura 10. Rainha Branca e Xaile.  
A Rainha é mordida pelo Xaile no vídeo.  
© António Marciano/ Teatro da Garagem, 2016.

dos acontecimentos antes destes terem ocorrido. A Rainha prevê que picará o dedo no alfinete do xaile e vêmo-lo acontecer na projecção de vídeo: o xaile morde o dedo da Rainha Branca. Só depois em cena a Rainha sente a picada.

Na 4ª Jogada, a Rainha Branca transforma-se em Ovelha, metamorfoseando-se num ser híbrido. Alice dá por si numa loja e vê uma Coisa Que Se Mexe Muito (performer que corre pela cena) e apanha-a. A imagem do rosto do performer aparece-nos em vídeo repetidamente quase como um vírus informático ou melhor, como Carlos sugeriu no processo de criação por inspiração na pintura surrealista de Salvador Dali *Seis Aparições de Lenine sobre um Piano* (1931). A loja transforma-se num lago, Alice e a Ovelha encontram-se num barquinho imaginário a remar, por entre Juncos Perfumados

(duas performers de vestido que se perfumam), um Pescador (performer com cana de pesca), um Ouriço (performer com capacete de enormes pauzinhos de madeira, que tece um novelo de lá em envolta dos seus picos), Caranguejo (performer com tesoura de cortar arbustos). A projecção de juncos a negro num fundo azul-marinho, a cena escura com uma leve iluminação azul, imersa nos sons das tenazes do caranguejo (a tesoura), no movimento repetido do lançar a cana de pesca e na música que aclimatiza a cena.



Figura 11. Alice, Ovelha, Caranguejo, Ouriço e Juncos Perfumados no lago.  
Fotografia de Filipa Chambel © Teatro da Garagem, 2016.

Na 5ª Jogada, Alice depara-se com Humpty Dumpty com o seu figurino arredondado que o faz assemelhar-se a um ovo. A iluminação, formada em pirâmide no início da cena, sublinha a autoridade deste personagem sobre a linguagem. Humpty Dumpty tem o poder da palavra, de atribuir outros significados às palavras e explica o poema Rarrazoado a Alice, ao longo duma corrida com a Lebre. Na projecção, dois vídeos: um primeiro de um ovo a girar e a deslizar justaposto com uma paisagem, um segundo com um disco a deslizar num plano.

Na 6ª Jogada, O Rei Branco entra com os seus três Soldados e um Cavalo. Na projecção, a luz negra, surge o Rei Branco rodeado pelas mãos dos soldados que escalam os degraus de uma escadaria. As mãos surgem suspensas não se vendo vestígios dos corpos dos soldados. O Rei Branco “manda”, todos estão ao seu serviço, sublinhando-se na sua preferência pela letra “F”, tal como Carlos acentuou: “O Rei Branco nostálgico, às páginas tantas, de estandartes brasonados com leões e unicórnios, batalhas quiméricas de um nada perturbante que nem tanto de tolo como de perigosamente radical, no seu fascismo – a letra F, que tantas vezes é invocada, subentendido, como atracção totalitária” (PESSOA: 2016). O Unicórnio e o Leão batalham numa dança com os Mensageiros Fofinho e Fadosga numa espécie de festa demandada pelo Rei Branco, que controla a dança. Seguidamente, ao tentarem partilhar um Bolo (performer com bandeja), verifica-se a impossibilidade de o partilhar, pelo menos neste mundo aqui exposto: metáfora para a inexequível partilha do território face à ambição do poder.



Figura 12. O Rei Branco com os seus soldados.  
© António Marciano/ Teatro da Garagem, 2016.

Na projecção aparece a grama a vermelho sobre fundo preto, ervas que crescem e decrescem. Os performers ocupam a cena na qual repetem o movimento da imagem, enquanto Alice se movimenta freneticamente.

O Cavaleiro Branco, que demonstra dar-lhe proteção e amizade, acaba por seguir o seu caminho e Alice outro, rumo à tão desejada coroação.

Na 8ª Jogada, Alice é coroada, com uma coroa de padrão xadrez, maior que a sua cabeça, por isso usa-a ao pescoço. Na 9ª Jogada passa por um exame feito pelas duas Rainhas, numa cena que aparenta quase um jogo dos concursos televisivos nos quais os candidatos apertam um botão para ser o primeiro a responder. As Rainhas acabam por se deixar dormir e Alice passa a porta destinada à “Rainha Alice”.



Figura 13. Alice na cena do Banquete.  
© António Marciano/ Teatro da Garagem, 2016.

Na 10ª Jogada, o Banquete, em que estão presentes as duas Rainhas, uma longa mesa é montada com uma toalha de xadrez vermelha e branca. Alice caminha por cima da mesa enquanto os convidados lhe são apresentados: Perna de Carneiro (performer vestida de bailarina do *Moulin Rouge*), Bolo de Bolacha (performer com bandeja), Duquesa do Leque, Convidada que Fala em Silêncio. O Banquete torna-se confuso e estridente. Alice fica sozinha em cena, a gritar “Não suporto mais isto!” quando na projecção surge um dente-de-leão que se abre em *time-lapse* e dá lugar a um vídeo de uma roleta de jogo, que de seguida se desvanece para dar lugar à imagem de Alice que lança a toalha de mesa ao ar, partindo toda a loiça do banquete enquanto a Alice no palco grita “Não! Não! Pára!”.



Figura 14. Alice e a projecção do seu sorriso.  
© António Marciano/ Teatro da Garagem, 2016.

Na escuridão, os performers surgem com a luz do telemóvel a iluminar os seus rostos que fazem movimentos repetidos. Na projecção, apresentam-se os seus rostos em gravação de vídeo, com determinada expressão facial adoptada por cada um dos participantes.

Na 11ª Jogada, Alice transforma-se na sua gata. Surge na projecção, o rosto de Alice, sobre uma visão do cosmos, e por fim, o seu sorriso a luz negra. Ao mesmo tempo que a Alice no palco se metamorfoseia na gata.

### - “Pintura” luminotécnica

Duas personagens introduzem-nos as Jogadas – Coelho e Rã – antecipando os caminhos que são desenhados pela luz à medida que vão percorrendo o espaço. Os caminhos de luz desvanecem-se quando os seus corpos os abandonam. A iluminação é um aspecto central do espectáculo, que a utiliza não só para desenhar a cenografia na cena – rios, muros, juncos – mas também como atmosfera que nos transporta deste para outro plano onírico dentro do sonho. Nos vídeos, quer do Rei e Rainha Brancos, do Rei Branco com os seus soldados ou no sorriso de Alice na última cena do espectáculo, foi utilizada luz negra na filmagens, para constituir estas figuras fantasmagóricas. Na 4ª Jogada, na cena da ovelha e do lago, é utilizado um gobô com filtro azul para desenhar os juncos na cena.



Figura 15. 4ª Jogada, projecção do gobô na cena.  
© António Marciano/ Teatro da Garagem, 2016.

### - Dupla realidade, dupla presença

O uso de vídeo proporcionou uma adição de camadas dramatúrgicas sobre camadas. A utilização de projecções de vídeo serviram para criar atmosferas na cena e, principalmente, para sublinhar a linha tênue entre o real e o virtual. A utilização do som e da luz proporcionou uma amplificação das ressonâncias do espectáculo.

A utilização de vídeo não só amplifica o que acontece ao vivo, como a amplia o universo interior das personagens. O fantasma, aquele que víamos em vídeo, surgia como um duplo da personagem. Esta “dupla presença” real e virtual, simultaneamente, problematizava a percepção dos espectadores acerca do espaço e tempo bem como do universo dos personagens. Carlos J. Pessoa retirava o desejo interior de cada personagem, ou da própria Alice, traduzindo-o em efeitos – luminotécnicos, sonoros, visuais – que afectavam o seu mundo exterior.

De acordo com Edward Scheer, a performance intermedial proporciona um meio eficiente na discussão da constituição da experiência temporal (cf. 2010: 119). A intermedialidade cénica providencia uma conceptualização do presente mais funcional que descritiva. A construção de um presente acontece enquanto revelação transhistórica, sempre em mutação, num fluxo de durabilidade que garante a experiência do tempo. Enquanto a intermedialidade cénica providencia uma ruptura com a duração real do acto performativo e não como um “escape” da realidade. Segundo Scheer, a intermedialidade potencia uma intensificação do envolvimento dos espectadores com o mundo (*ibidem*: 120).

Em vez da imagem no presente, experienciamos uma “visão retardada” dos acontecimentos. Esta “dupla visão” sobre os acontecimentos, na qual existe um retardamento do vídeo relativamente ao acto cénico real, ou vice-versa, uma dissociação do espaço real para o virtual convida a um deslocamento da tensão cénica do texto dramático para o hiato existencial entre o tempo físico e virtual, o material e a imaterialidade. Esta introdução da realidade digital proporcionou uma ampliação do espaço cenográfico e problematiza a condição do aqui e agora do evento teatral. O dispositivo cénico apresenta-se como interface que coloca as personagens deste espectáculo num lugar entre duas realidades, uma que assumimos como real, corpórea, e outra virtual, num alargamento das dimensões espaciais e temporais. O texto de *A.L.I.C.E.*, por si mesmo, faz-nos meditar acerca dessas dimensões numa perspectiva que incide sobre a experiência humana. Por sua vez, o espectáculo da Garagem, dilata essas dimensões transportando-as para um dispositivo cénico híbrido que utiliza a materialidade e o seu oposto, numa experiência estética ampliada, que ultrapassa o “agora” pelo uso de uma mecanização do tempo e dos corpos, através da figuras que surgem e se dissolvem.

### **3.2. A percepção ampliada ou a iconicidade híper-realista em *Sul Concetto di Volto nel Figlio di Dio*, de Romeo Castellucci**

Este capítulo tem como objectivo a análise do espectáculo *Sobre o Conceito do Rosto do Filho de Deus* de Romeo Castellucci tendo como ponto de partida uma discussão sobre a dilatação perceptual na recepção estética do espectáculo. A assistência à Masterclass, *A Quinta Parede* ocorreu dia 7 de Maio. A visualização do espectáculo na sala principal do Teatro S. Luiz, no dia 8 de Maio de 2016.

#### **- A Societas Raffaello Sanzio**

A companhia Raffaello Sanzio foi fundada em 1981 em Cesena, Itália pelos irmãos Claudia e Romeo Castellucci e Chiara Guidi e Paolo Guidi. Antes da formação da companhia os quatro tinham contado com experiências no teatro com grupos anteriores como “Il Cantiere” (1977) e Expló” (1978-1980). A companhia tomou como nome o pintor renascentista Raffaello Sanzio, com um propósito estético e artístico, expandido-o em 1984 para Societas Raffaello Sanzio que denomina uma união de indivíduos com um propósito em comum. A partir de 2006, os criadores seguiram projectos individuais fora da Societas. (“About SRS”, 2014).

Romeo Castellucci nasceu em Cesena em 1960 e estudou pintura e cenografia. Realizou diversos espectáculos nos quais foi simultaneamente autor, encenador, cenógrafo, desenhador de luz e sonoplasta. A estética dos seus espectáculos está ligada a uma totalidade das artes que propõe uma percepção integral que se afasta da literatura e privilegia uma concepção plástica complexa, uma criação de uma linguagem artística intrincada que inclui música, artes plásticas e arquitectura (Teatro São Luiz, 2016: 2)

O espectáculo *Sul Concetto di Volto Nel Figlio Di Dio* foi estreado em 2011 e ficou conhecido pelas críticas fundamentalistas na sua passagem por Paris. O espectáculo distinguiu a relação de Castellucci com o espectador ao afirmar a necessidade de “ver o – e no – teatro” a resposta para as suas dúvidas, num espaço de questionamento e não de revelação. (Tiago Bartolomeu Costa em *ibidem*: 3)

#### **- Breve descrição do espectáculo**

Ao fundo do palco, um telão com a reprodução da obra *Salvatore Mundi* (1465) de Antonello Messina, a qual representa o rosto de Jesus Cristo. A imagem esteve presente durante todo o espectáculo.

O espectáculo divide-se em três sequências independentes. Na primeira, a cena divide-se em três espaços de uma casa: à direita uma pequena sala com sofá, televisão e uma planta; ao centro uma pequena mesa com uma cadeira; à direita, um quarto, com uma cama e uma mesa-de-cabeceira com um garrafão em cima.



Figura 16. Início do espectáculo.

© Christophe Raynaud de Lage/ Festival d'Avignon, 2011. Cortesia do Festival d'Avignon.

Na primeira sequência, dois homens carregam um homem idoso, com bastante dificuldade em movimentar-se, para a sala à esquerda da cena. Ali jaz, por momentos, a encarar a televisão, com auscultadores nos ouvidos, completamente abstraído pela ficção televisiva, que nós espectadores não chegamos a ver. O filho que, entretanto chega, prepara-se para sair e trabalhar, vestindo o seu fato. Dá a medicação ao pai. O performer mais velho, começa a não se sentir bem e defeca no sofá. O filho apressa-se a trazer fraldas, um balde e esfregona, limpa o pai e muda-lhe a fralda. O pai defeca novamente, agora no braço do sofá. O filho limpa-o e troca-o mais uma vez. E de novo repete-se, continuamente, o mesmo. O público sente o cheiro das fezes. O filho vai mudando o pai de sítio, do sofá para a mesa, da mesa para uma cadeira de rodas. Mas o homem idoso, incapaz de se sustentar, defeca constantemente e pede desculpas ao filho. O filho, num acto de desespero, grita com o pai e, inconsolavelmente, pede-lhe que o perdoe.





Figura 17. Quadro estático do Filho e do Pai.  
© Christophe Raynaud de Lage/ Festival d'Avignon  
2011. Cortesia do Festival d'Avignon.

A partir deste momento, o carácter naturalista da cena começa por se desconstruir: os dois permanecem num quadro estático no qual o pai, de costas e nu, o filho curvado e de cabeça baixa com a mão que o limpa parada nas suas costas. Aí se conservam durante alguns minutos. Atrás do pai segue-se um rasto de fezes que o filho, numa postura subserviente, se apressa durante toda a cena a limpar. Quando o filho deita o pai na cama, e sai para se preparar para o trabalho, o idoso agarra com as duas mãos débeis no garrafão que jaz ao lado da mesa-de-cabeceira, e despeja-o deliberadamente pelo corpo.

Romeo Castellucci diz-nos: “A dimensão escatológica ultrapassa todo o realismo e a situação torna-se metafísica” (Teatro São Luiz, 2016: 1). Durante a cena, o espectador não só é confrontado com a intimidade da situação de que testemunha, como com o olhar penetrante do Cristo de Messina que se direcciona para a plateia.





Figura 18. Crianças apedrejam a imagem do rosto de Cristo.  
© Christophe Raynaud de Lage/ Festival d'Avignon, 2011.  
Cortesia do Festival d'Avignon.

Na segunda sequência do espectáculo, a cena é esvaziada apenas permanecendo a imagem de Cristo. Um grupo de crianças entra em cena com mochilas às costas. Uma a uma, pousam-nas no chão e delas vão retirando pedras que atiram contra a imagem. As últimas crianças despejam a mala de vez e começam a apedrejar a imagem, numa repetição que nos ocupa durante bastante tempo. A dimensão sonora cria uma atmosfera temerosa, de tal maneira amplificada que o chão e as cadeiras do Teatro S. Luiz se sentem estremecer pela vibração do som de cada vez que uma “granada” embate contra o Cristo.

Na última sequência, o rosto de Cristo, começa por “chorar” até percebermos que por detrás do telão da imagem, estão performers que, numa espécie de alpinismo, pois vemo-los a escalar, rasgam o ícone, permanecendo as palavras “You are (not) my shepherd” ou “(Não) és o meu pastor” que se vão desvanecendo.



Figura 19. "You are my shepherd".  
Inscrição, após a palavra "not" se ter desvanecido.  
© Christophe Raynaud de Lage / Festival d'Avignon, 2011.  
Cortesia do Festival d'Avignon.

### **- A percepção ampliada ou a iconicidade híper-realista**

A primeira sequência de *Sobre o Conceito sobre o Rosto do Filho de Deus* introduz o espectáculo numa casa, num contexto relativo a um interior de um fragmento do mundo real e comum dos indivíduos. Um pai idoso e débil com dificuldades pela sua agravada condição de saúde e de velhice. O seu filho, que lhe presta cuidados e demonstra uma devoção e amor incondicionais por aquele pai. À partida, Castellucci instalou os códigos e convenções naturalistas.



Figura 20. O Filho, antes da sua saída de cena.  
© Christophe Raynaud de Lage/ Festival de Avignon,  
2011. Cortesia do Festival d'Avignon.

Contudo, no espaço, o dispositivo cénico contém uma certa monumentalidade, pela reprodução do Cristo por detrás da cena, imagem com a qual o filho interage numa última parte da sequência ao encostar-se aos seus lábios, ao fazer parte dessa pintura. Neste momento da peça, sente-se o cheiro das fezes e a intimidade da acção cénica que se repetia por diversas vezes, tão real e tão insistente na sua humanidade.

A convenção naturalista em determinado momento da primeira sequência é desconstruída e a exaustão do filho dá lugar ao quadro cénico que os dois performers constituem numa quase rendição à sua condição, e seguinte ablução escatológica do pai.

Na segunda sequência, o deslocamento espacial e temporal acontece. O que também poderia ser uma cena típica num bairro em que, um grupo de crianças apedreja um muro, as granadas tomam uma outra dimensão. Os efeitos sonoros criados por microfones, que não vemos, tomam proporções monumentais e criam um efeito hiper-realista. De pedras, passamos a “ver” granadas, pela intensidade das explosões que aumenta até os espectadores sentirem o chão da sala vibrar. Além disso, aquele ícone que nos observa e confronta durante todo o espectáculo era já o prenúncio de um sacrifício. Castellucci diz-nos: “Há dois salmos. O 22, que diz «És o meu pastor» e o 23, aquele que Jesus terá citado já na cruz: «Porque me abandonaste?» (...) Não é, afinal, este salmo um protesto contra Deus? O filho pergunta ao pai onde está e Deus não responde” (*ibidem*: 5). O público deixa de abordar o espectáculo, visual e acusticamente, de forma convencionalmente dramática, pois o dispositivo cénico implica uma transgressão material, e de determinado modo, imaterial.

Na Masterclass, Romeo Castellucci disse que a obra de arte instaura um acesso à “Quinta Parede”. Essa Quinta Parede entende-a como uma “força radiante e irradiante do espectador” e é o espectador que concebe o espectáculo ao ser confrontado com a sua intimidade (cf. CASTELLUCCI, 2016). O espectador de teatro torna-se parte do que observa no corpo, na história, na sua memória. O espectáculo torna-se uma soma de impulsos com significado que, por sua vez, não é concreto, é infinito. A imagem nasce na cena teatral, no cérebro do espectador por analogia e associação. A imagem composta pelo artista não é inventada, é somente evocada: “A terceira imagem é aquela que não é vista, mas é imaginada, formada através da

associação das duas outras que a determinam no espaço intermitente que as separa.” (*ibidem*: 9). O encenador fala-nos de uma “inversão na perspectiva” numa cultura inundada de imagens, no anonimato do artista e na pertença da imagem ao espectador: “Um espectáculo não consiste em nada, não é um objecto: é a linguagem artística mais frágil que possamos imaginar. (...) Podemos imaginar o teatro como o fogo, um combustível que consome a própria matéria a caminho de ser teatro. O que fica? A experiência do espectador” (*ibidem*: 11). Para Castellucci, a imagem tem de ser forte, uma dificuldade, uma problematização, senão não é uma imagem, apenas tem a função decorativa ou ilustrativa. Para o encenador, o teatro é “uma forma estranhíssima de desumanização” (cf. CASTELLUCCI, 2016), no qual a imagem, é parcialmente, uma parte obscura, e o espectador, não é o objectivo, mas um horizonte.

No espectáculo *Sobre o Conceito do Rosto do Filho de Deus*, o tempo é matéria fundamental que transforma a natureza das coisas e altera a perspectiva do espectador. O espectáculo trata mais figuras que personagens, já que transgride os limites da representação naturalista. Os dispositivos acústicos e luminosos criam um lugar intermédio, expandido entre o espiritual e o material, o filosófico e o performativo. O “lugar entre”, um espaço disruptivo que foi produzido, provoca um efeito directo na percepção pela justaposição do caos gerado na cena e pela divergência entre uma certa banalidade visual e a monumentalidade e violência sonoras.

## Conclusão

O desafio prometido pelas investigações em intermedialidades reside no estudo das diferentes camadas de materialidade envolvidas na concepção de obras, na constituição de comunidades e instituições. Comprova-se a premente necessidade de convergências transdisciplinares, nas quais o pensamento se desloca do objecto em si mesmo, e se concentra numa reconceptualização, através do estudo das relações entre objectos, os seus antepassados, o objecto e o meio envolvente, o objecto e o sujeito. Passamos a focar-nos em abordagens historiográficas centradas no desenvolvimento dos meios artísticos e tecnológicos e, nas abordagens sobre obras experimentais, na problemática de investigar e identificar as suas relações.

De facto, o cruzamento de fronteiras mediais é definido como natureza fundadora da intermedialidade. Para entender, descrever e interpretar estas relações, deve ter-se em consideração a sua complexidade, uma vez que existem variados modos de cruzamento, pelo que exigem análises adequadas à sua especificidade. Ao pensar as artes enquanto formas mediais esteticamente desenvolvidas, considera-se necessário o pensamento sobre estratégias de investigação que tratem as fronteiras mediais e as substâncias mediadoras, tendo como lugar de reflexão a complexidade das suas relações, por interferência e divergência, abordando um alargado conjunto de aspectos – semióticos, espaço-temporais, sensoriais, materiais, circunstâncias histórico-culturais, características estéticas e comunicativas. O confronto com a hibridização, fruto de configurações intermediais, tem como resultado obras cuja unicidade e carácter auto-reflexivo residem nos processos de produção e nos seus potenciais semióticos, ampliados pela interacção medial e pela crescente digitalização, enquanto estratégia comunicativa e estética, que permitem aos observadores o acesso a uma maior amplitude de níveis de sentido.

A aplicação do conceito visa abordagens que se focam numa reconceptualização que parte da interactividade potenciada pela experiência de um espaço vazio – o denominado *in-between* – um lugar entre medialidade, criado por meios formalmente divergentes e gerador de uma sensibilidade para as tensões contrárias. Numa orientação de cariz ontológico, o “inter” designa-se pela experiência sensível partilhada de um lugar entre campos tensionais que gera uma interactividade reflectiva, criativa, experimental e transgressora. Pensar o “inter” enquanto potenciador de movimentos oscilatórios, criados pela interacção e divergência mediais, é considerá-lo numa rede de traços de correspondências, pautados pela constante tensão oscilatória entre presença e ausência, pelo intervalo interpretativo diferido na cadeia infinita da cognição, que se desloca desde a sensibilidade do criador e do objecto da percepção, aos meios e processos de produção, à sensação, ao ser-se movido, e à recepção estética da obra.

Variados autores observam um carácter performativo na intermedialidade, nas formas híbridas que geram um acontecimento ou objecto inovador. Outros vão mais longe ao constatar a intermedialidade enquanto “acto estético”, um efeito na percepção dos espectadores, que se localiza entre a teatralidade e a medialidade.

Ao clarificar a natureza da intermedialidade cénica em causa nesta investigação, consideramos dois aspectos: a incorporação de tecnologia digital e a presença de diversos *media* nas produções teatrais. Como se

referiu ao longo deste trabalho, constata-se, no entanto, que a intermedialidade não é um fenómeno de tendência tecnológica. A intermedialidade no teatro contempla os campos da performance, sensoriais, teoria dos *media*, abordagens filosóficas e a reunião de formas artísticas, sendo a tecnologia e os *media* digitais, meios na criação de obras híbridas, mas não necessariamente uma finalidade. Daí que, a intermedialidade possa ter uma qualidade digital e/ou analógica nos seus processos. Estudam-se dois princípios, o teatro como meio de convergência de expressões mediais – *hypermedium* – e a intermedialidade como efeito performativo, inaugurando um hiato, entre medialidade. O teatro continua a ser palco para as intersecções artísticas, perpetuando-se a questão da co-presença do performer e do espectador no momento espaço-temporal, e incorporando a transmedialidade sem abandonar a sua especificidade do “aqui e agora”.

O teatro tem sido alvo de contaminações pelos meios tecnológicos, ao mesmo tempo que, o pensamento contemporâneo questiona os pensamentos sobre o espaço tradicional enquanto laboratório ou oficina de investigação do humano sobre ele próprio e o mundo, noção instalada pela co-presença física do performer e do espectador. Enquanto alguns autores insistem num regresso a uma “re-humanização” do teatro, outros consideram-no como espaço privilegiado de convergência de expressões mediais, no qual diferentes meios artísticos e tecnológicos podem performar e alcançar outros sentidos.

Uma visita à historiografia intermedial do teatro permite-nos constatar que as ideias de mecanização do performer e do palco teatral têm uma longa arqueologia. Na verdade, as teorias de Richard Wagner tiveram uma influência prolífera no experimentalismo artístico teatral do século XX. De Gordon Craig e a sua ideia da *Übermarionette*, aos planos futuristas de Prampolini com o advento das potencialidades da iluminação na constituição de figuras ou criação de atmosferas e estados, coincidiram com técnicas utilizadas nos palcos contemporâneos, nas projecções em ecrãs ou cenografias digitais, em instalações performativas ou dispositivos de realidade virtual projectados ou aparelhados à visão do espectador.

Enquanto o futurismo arremessou as bases conceptuais para as criações artísticas, o construtivismo veio trazer-lhes uma metodologia formalista – veja-se, por exemplo, a ideia de uma cinematização do teatro como estudámos anteriormente, por Vsevolod Meyerhold, com a eliminação do palco convencional, as suas experiências com reflectores e a sua colaboração com Sergei Eisenstein. É ainda, se o conceito de performer adquiriu a sua identidade actual com Schlemmer a escola da Bauhaus, com o futurismo fizeram-se planos para uma mutação do papel do espectador, ambicionando alcançar outras perspectivas, a de não ser apenas um *voyeur*, mas um ser participativo, interveniente na obra. A obra profética de Antonin Artaud é disto exemplo incontestável: contemporâneo das gerações de movimentos vanguardistas do início do século, a teoria artaudiana almeja colocar em prática e reconceptualizar as visões da sua era sobre um teatro que incorpora as inovações luminotécnicas, sonoras, cenográficas de um palco livre de adereços convencionais (ou quase “acessórios” à cena), e um pensamento conceptual que vê o humano como ser metafísico, desejando integrá-lo numa figuração cénica do inconsciente colectivo da humanidade.

O estudo debruçado sobre os traços de intermedialidade desde o século XIX ao XX, permite-nos observar a tendência do palco teatral se reconceptualizar, enquanto espaço aberto a constantes renovações, e que ao longo do seu extenso percurso de vida se propôs à utilização das tecnologias disponíveis em diferentes eras para criar obras experimentais que se expõem à interrogação das suas práticas e geram processos inovadores na criação

artística. Ao longo da sua arqueologia, demasiado extensa para a colocarmos em evidência neste trabalho, observa-se a remediação de processos, em constante reinvenção. O teatro, tal como as demais artes, viu nos processos artísticos experimentais, uma propensão para a convergência intermedial que lhe concedeu o potencial para a reconceptualização.

O palco teatral pode articular a heterogeneidade das inscrições mediáticas, no qual a presença humana, o som e as imagens podem actuar de modo directo ou mediatizado. Tratar a problemática da presença e da mediatização nas artes cénicas, a partir de uma estratégia tripartida revela-se profícuo: das considerações clássicas, a reflexões pós-modernas, cogitando sobre a presença virtual e intermedial nas práticas contemporâneas. A virtualidade sugere um distanciamento do mundo físico, ocupando um espaço crucial entre o que é imaginado e a realidade. Ao passo que, a questão da presença nas configurações intermediais, propõe uma interacção geradora de novas formas e um descerramento de um hiato cognitivo que conduz a diferentes tomadas de consciência sobre a criação artística.

No espectáculo do *A.L.I.C.E.* da Companhia do Teatro da Garagem, observamos precisamente, a utilização de meios digitais e luminotécnicos na adição de camadas dramáticas. A iluminação e as projecções de vídeo criam atmosferas, acentuando o limiar entre a realidade e a virtualidade, o que proporcionou uma dilatação das ressonâncias no espectáculo. As figuras que visualizamos na projecção, surgiam enquanto duplo da personagem real, no mesmo contexto-situação. O real e o virtual eram dimensões complementares pela contradição, pois a imagem projectada revelava-nos aquilo que não tínhamos visto em palco. A dupla enunciação problematizava a percepção do público acerca da constituição da experiência temporal. Este presente, tal como no conto de Carroll, vive num fluxo de durabilidade em constante mutação, o que conserva a própria experiência temporal. Os meios digitais proporcionaram uma ampliação do espaço cenográfico e a problematização da condição do aqui e agora do acontecimento teatral. O dispositivo cénico serviu de interface que situa as personagens num espaço entre duas realidades. A dupla enunciação possibilitada pelos dispositivos, contempla uma transferência da tensão cénica da narrativa para um hiato entre tempo físico e virtual, materialidade e imaterialidade. A múltipla dilatação das dimensões temporais, espaciais e materiais inaugura neste dispositivo cénico híbrido uma experiência estética alargada, que ultrapassa o presente pelo uso de mecanização do tempo e dos corpos no espaço, através de figuras que assomam e se dissolvem.

A imersão na cultura digital refere-se à experiência ou consciência de se ser imerso ao estar presente num ambiente simulado. O teatro denominado imersivo integra diferentes campos disciplinares numa estratégia de convergência intermedial para criar obras híbridas, que produzem uma múltipla dimensão de camadas formais e convidam o público a tornar-se agente activo e integrante das obras. Utilizamos a reunião dos termos sinestesia e estética – sinestética – cunhado por Josephine Machon, para distinguir o seu uso clínico do seu emprego na análise de práticas artísticas que visam experiências de fusão sensorial. Um estudo sinestético defende uma análise articulada pela qualidade sensual da experiência do objecto e pela compreensão do trabalho artístico num nível mais aprofundado e que não impõe uma descrição lógica desses impulsos sensoriais, considerando o corpo como condutor senciente dos estímulos percebidos. As performances de qualidade imersiva e sinestética têm um potencial disruptivo das margens entre disciplinas artísticas e entre a

experiência do real e imaginado, proporcionando uma consciencialização, um desvelamento, daquilo que nos é desconhecido ou não experienciado.

Nas obras imersivas a consciência espacial e temporal - a localização específica, a transformação desse espaço, a extensão temporal – a utilização de dispositivos de realidade virtual, a participação do público são aspectos centrais. A intervenção activa do público é central, de maneira que, por vezes, o actor tem uma função semelhante à que Artaud profetizara décadas atrás – “o curandeiro” – neste caso como agente que guia o espectador. Todavia, é necessário deixar claro que nem todas as obras, de criadores que usam a imersão enquanto qualidade dos seus espectáculos, proporcionam uma experiência intimista. Salienta-se, sobretudo, uma envolvimento experiencial e sensorial e, ainda, uma natureza de interacção medial e do espectador na e com a própria obra.

No espectáculo *Sul Concetto di Volto nel Figlio di Dio* de Romeo Castellucci, a dimensão temporal é a matéria de transformação na natureza das coisas que provoca sucessivas mutações na percepção do espectador. A imagem, o ícone, é objecto de problematização, revelando parcialmente, uma parte obscura do ser humano que conduz a uma desumanização. O dispositivo cénico implica uma transgressão do material à imaterialidade, e o público passa a abandonar os convencionalismos teatrais no espectáculo: a convenção naturalista imposta inicialmente é quebrada pelos quadros cénicos, pela ampliação das dimensões sonoras e visuais, e a experiência do aqui e agora do espectador toma uma consciência mais impactante, pela monumentalidade e violência com que é confrontado. De facto, a obra torna-se numa cadeia de impulsos infinitos com ilimitados significados. O som, o visual, o espaço e o tempo tomam dimensões monumentais, quase hiper-realistas. Ainda que tenhamos consciência que o palco separa a acção simulada da plateia, a experiência envolve o público através de reverberações sonoras na sala de teatro. A imagem nasceu na concepção do criador, que meramente a invocou, para desencadear um conjunto de analogias e associações na percepção do espectador que, por sua vez, produz a sua experiência estética da obra. A experiência intimista cresce à medida que a dimensão temporal toma lugar no acontecimento teatral e provoca uma cadeia de transfigurações que se acentuam na cognição dos espectadores, na concepção da sua experiência da obra. O espectador acaba por ser uma espécie de “espelho estético” que formula imagens a partir do desvio de um outro, pela imagem que observa e com que é confrontado.

Abordar a liminaridade no contexto da intermedialidade cénica, interessou-nos pelo pensamento acerca das transformações individuais e comunitárias, ou transportações nos processos artísticos e na recepção estética das obras. A situação liminal resulta do cruzamento de margens gerador de instabilidade e de consequências imprevisíveis nas potencialidades da experiência estética artística. Na tendência transgressora das performances da segunda metade do século XX, deu-se sobretudo um retorno ao teatro, pela sua persistente teatralidade. As performances denominadas liminais resultam de processos experimentais de hibridização. O objecto de percepção habita um paradigma intermedial alimentado pela experiência da presença. O hiato potenciado pelo espaço vazio, o “lugar entre” é liminal pelo seu potencial transgressor que estimula a produção de outros modos de pensar, observar e de expressão estética.

A rede conceptual intermedial tem sido usada para sublinhar o potencial transgressivo de obras artísticas, sobretudo de carácter experimental, que articulam a sua mensagem nos interlúdios de duas ou mais formas mediais. As intermedialidades têm visado o exceder as fronteiras da representação no sentido de intensificar a experiência do real, inclusive nos



casos em que existe a consciência do acontecimento simulado, e se considera a possibilidade dessa outra realidade. Este fenómeno é resultado da interacção de vários meios artísticos, comunicativos e tecnológicos que negoceiam entre si as suas fronteiras.

No século XXI, no contexto de efusão de meios tecnológicos, digitais, e de comunicação, o teatro apresenta-se como espaço de convergências, no qual a presença não é apenas satisfeita pela dimensão material, mas por aquilo que se torna presente, no tempo e no espaço do acontecimento teatral.

## *Autores e textos citados*

ABULAFIA, Yaron. *The Art of Light on Stage: Lightning in Contemporary Theatre*, Oxon e Nova Iorque: Routledge, 2016.

“About SRS”, *ARCH – Archival Research & Cultural Heritage – The Theatre Archive of Società Raffaello Sanzio*, 2014, consultado a 19 de Setembro de 2016, disponível em: <<http://www.arch-srs.com/srs>>.

A.L.I.C.E. Dir. Carlos J. Pessoa, Teatro da Garagem, Co-produção Teatro Nacional São João/CCB – Fábrica das Artes, Lisboa, 7 de Abril de 2016. Espectáculo.

ANTUNES, David. “In-Betweenness e Imersão”, *Forma de Vida*, Nº1, 2013, consultado a 30 de Maio de 2016, disponível em: <<http://formadevida.org/dantunesfdv1/>>.

APPIA, Adolphe. (1921). *A Obra de Arte Viva*. Edição de Eugénia Vasques, Tradução de Redondo Júnior. Amadora: ESTC, 2005.

ARONSON, Arnold. *American Avant-garde Theatre: a History*. Londres e Nova Iorque, Routledge, 2005.

ARTAUD, Antonin. (1938) *O Teatro e o seu Duplo*, Lisboa: Fenda, 2006.

AUSLANDER, Philip. (1999) *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Nova Iorque, Routledge, 2008.

---. “ «Just be your self»: *logocentrism* and *différance* in performance theory”, *From Acting to Performance*, Londres: Routledge, 1997, pp. 28-38.

BALME, Christopher B. “Intermediality: rethinking the relationship between theatre and media”, *Crossing Media: Theater – Film – Fotografie – Neue Medien*, Markus Moninger (ed.), Munique: ePodium, 2004.

BAY-CHENG, Sarah et al. *Mapping Intermediality in Performance*, Amesterdão: Amsterdam University Press, 2010.

BOENISCH, Peter M. “Aesthetic art to aisthetic act: theatre, media, intermedial performance”, *Intermediality in Theatre and Performance*, Freda Chapple e Chiel Kattenbelt (ed.), Amsterdão e Nova Iorque, Rodopi, 2006: 103-116.

BOLTER, J. D.; GRUSIN, W. *Remediation – Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 2000.

BREDER, Hans. “Intermedia: Enacting the Liminal”, *Performing Arts Journal*, Vol. 17, Nº 2/3, 1995, pp. 112-120, consultado a 13 de Maio de 2016, disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/3245784>>.

BROADHURST, Susan. *Liminal Acts: a Critical Overview of Contemporary Performance and Theory*, Londres: Cassell, 1999.

BURIAN, Jarka. *The Scenography of Joseph Svoboda*, Wesleyan University Press, 1971.

CAGE, John; KIRBY, Michael; SCHECHNER, Richard. “An Interview with John Cage”, *The Tulane Drama Review*, Vol. 10, Nº2, 1965, pp. 50-72, consultado a 9 de Agosto de 2016, disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/1125231>>.

CASTELLUCCI, Romeo. “A Quinta Parede – Encontro com Romeo Castellucci”, Masterclass, Teatro São Luiz, Lisboa, 7 de Maio de 2016. Conferência.

CHAPPEL, Freda; KATTENBELT, Chiel. "Key Issues in Intermediality in Theatre and Performance", *Intermediality in Theatre and Performance*, Amsterdão e Nova Iorque, Rodopi, 2006: 11-25.

CLÜVER, Claus. "Intermediality and Interart Studies", *Changing Borders: Contemporary Positions in Intermediality*, Jens Arvidson (ed.), Lund: Intermedia Studies Press, 2007: 19-37.

"A Companhia", *Teatro da Garagem*, 2014, consultado a 19 de Setembro de 2016, disponível em: <[http://www.teatrodagaragem.com/?page\\_id=106](http://www.teatrodagaragem.com/?page_id=106)>.

COPELAND, Roger. "The presence of mediation", *Performance: Critical Concepts and Cultural Studies*, Philip Auslander (ed.), Vol. IV, Londres e Nova Iorque: Routledge, 2003, pp. 306-322.

CUBITT, Sean. "Virtual Reality", *The International Encyclopedia of Communication*, Wolfgang Donsbach (ed.), Oxford, Blackwell Publishing, 2008, pp. 5299-5303.

DERRIDA, Jacques. (1972) "Différance", *Margins of Philosophy*, Tradução e notas de Alan Bass, Sussex: The Harvester Press, 1982, pp. 1-27.

DIXON, Steve. *Digital Performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*, Londres: The MIT Press, 2007.

DOWNEY, Glen R. *The Truth About Pawn Promotion: The Development of the Chess Motif in Victorian Fiction*, Dissertação, University of Victoria, 1998, consultado a 14 de Setembro de 2016, disponível em: <[http://www.nlc-bnc.ca/obj/s4/f2/dsk2/tape15/PQDD\\_0006/NQ34258.pdf](http://www.nlc-bnc.ca/obj/s4/f2/dsk2/tape15/PQDD_0006/NQ34258.pdf)>.

ECO, Umberto. "Semiotics of Theatrical Performance", in *The Drama Review: TDR*, Vol. 21, Nº1, Theatre and Social Action Issue, 1977, consultado a 8 de Setembro de 2016, disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/1145112>>.

ELLESTRÖM, Lars. "The Modalities of Media: A Modal for Understanding Intermedial Relations", *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, Londres e Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2010.

"Ex Machina". *La Caserne*, 2015, consultado a 15 de Julho de 2016, disponível em: <<http://lacaserne.net/index2.php/exmachina/>>.

FÉRAL, Josette. "Performance and theatricality: the subject desmystified", *Performance: Critical Concepts and Cultural Studies*, Philip Auslander (ed.), Vol. IV, Londres e Nova Iorque: Routledge, 2003, pp. 206-217.

FEWSTER, Russel. "Instance: *The Lost Babylon* (Adelaide Fringe Festival 2006)", *Mapping Intermediality in Performance*, Sarah Bay-Cheng et al. (ed.), Amsterdão: Amsterdam University Press, 2010, pp. 63-68.

FISCHER-LICHTE, Erika. "Performance art and ritual: bodies in performance", *Performance: Critical Concepts in Literary and Cultural Studies*, Philip Auslander (ed.), Vol. 4, Londres e Nova Iorque: Routledge, 2003, pp. 228-250.

---. (1990). *History of European Drama and Theatre*, Londres: Routledge, 2004.

---. *The Transformative Power of Performance: A new aesthetics*, Tradução de Saskia Iris Jain, Londres e Nova Iorque: Routledge, 2008.

FRIED, Michael. "Art and Objecthood", *Art and Objecthood: Essays and Reviews*, Chicago e Londres: The University of Chicago Press, 1998, pp. 148-172.

GARZON, Juan G. "«Suz/o/Suz», fascinante ritual iniciático de la Fura dels Baus", *Diario ABC*, 1 de Setembro de 1985, consultado a 21 de Agosto de 2016, disponível em:

<<http://hemeroteca.abc.es/nav/Navigate.exe/hemeroteca/madrid/abc/1985/09/01/071.html>>.

GAUDREAULT, A.; MARION, P. “Un média naît toujours deux fois...”, in: Montréal, CRI – Centre de Recherche sur l’Intermédialité, 1999, consultado a 15 de Abril de 2016, disponível: < <http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/colloques/1999-03/gaudreault.html>>.

GENNEP, Arnold van. (1908) *Los Ritos de Paso*, Tradução de Juan Aranzadi, Madrid: Alianza, 2008.

GOLDBERG, Roselee. (2001) *A Arte da Performance: do Futurismo ao Presente*, Tradução de Jefferson Luiz Camargo, Lisboa, Orfeu Negro, 2007.

GROTOWSKI, Jerzi. *Para um Teatro Pobre*, Tradução de Rosa Macedo e J. A. Osório Mateus, Lisboa: Forja, 1975.

GUINSBURG, Jacó et al. (ed.) *Linguagem e vida: Antonin Artaud*, São Paulo: Perspectiva, 1970.

HARTMANN, Tilo. “Presence”, *The International Encyclopedia of Communication*, Wolfgang Donsbach (ed.), Oxford, Blackwell Publishing, 2008, pp. 3871-2.

HIGGINS, Dick; HIGGINS, Hannah. “Synesthesia and Intersenses: Intermedia – Dick Higgins with an Appendix by Hannah Higgins”, in: UbuWeb, 1984, consultado a 21 de Março de 2016, disponível em: <[http://www.ubu.com/papers/higgins\\_intermedia.html](http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html)>

“Imergir” em Dicionário da Língua Portuguesa com Acordo Ortográfico [em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2016, consultado a 15 de Julho de 2016, disponível em: <<http://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/imergir>>.

JENSEN, Klaus B. “Media”, *The International Encyclopedia of Communication*, Wolfgang Donsbach (ed.), Oxford, Blackwell Publishing, 2008, pp. 2811-2817.

KATTENBELT, Chiel. “Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships”, *Cultural Studies Journal of Universitat Jaume I*, Vol. IV, 2008, pp. 19-29.

---. “Intermediality in Performance as a Mode of Performativity”, *Mapping Intermediality in Performance*, Sarah Bay-Cheng et al. (ed.), Amesterdão: Amsterdam University Press, 2010, pp. 29-37.

“Kidnap”, Blast Theory, consultado a 15 de Julho de 2016, disponível em: <<http://www.blasttheory.co.uk/projects/kidnap/>>.

LEHMANN, Hans-Thies. (1999). *Postdramatic Theatre*, Tradução de Karen Jürs-Munby, Londres e Nova Iorque: Routledge, 2006.

LJUNGBERG, Christina. “Intermedial Strategies in Multimedia Art”, *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, Lars Elleström (ed.), Londres e Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2010: 81-95.

MACHON, Josephine. *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*, Londres: Palgrave Macmillan 2013.

MASSUMI, Brian. *Parables for the Virtual: movement, affect, sensation*, Duke University Press, 2002.

MARINETTI, Filippo T. (1913) *The Variety Theatre Manifesto*, consultado a 3 de Setembro de 2016, disponível em: <<https://writingstudio2010.files.wordpress.com/2010/09/variety-stage.pdf>>.

MCLUHAN, Marshall. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*, Londres: MIT Press, 1994.

MÉCHOULAN, Éric. "About Intermediality", *Centre de Recherche sur l'Intermedialité*, 2003, url: <[http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/vitrine/recherches\\_champ\\_principal.asp?lang=en](http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/vitrine/recherches_champ_principal.asp?lang=en)>.

MENDES, João M. *Introdução às Intermedialidades*, CIAC/ESTC, 2011, consultado a 16 de Outubro de 2015, disponível em: <<http://crossmediaplatform.ciac.pt/downloads/multimedia/texto/30/anexos/intermedialidades.pdf>>.

MERLEAU-PONTY, Maurice. (1945) *Phenomenology of Perception*, Tradução de Colin Smith, Londres e Nova Iorque: Routledge, 2005.

MEYROWITZ, Joshua. "Medium Theory", *The International Encyclopedia of Communication*, Wolfgang Donsbach (ed.), Oxford, Blackwell Publishing, 2008, pp. 3055-3061.

MÜLLER, Jürgen E. "Intermediality Revisited: Some Reflections about Basic Principles of this Axe de pertinence", *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, Lars Elleström (ed.), Londres e Nova Iorque: Palmgrave Macmillan, 2010: 237-252.

NELSON, Robin. "Prospective Mapping", *Mapping Intermediality in Performance*, Sarah Bay-Cheng et al. (ed.), Amesterdão: Amsterdam University Press, 2010, pp. 13-23.

OOSTERLING, Henk. "Idealism: idea, ideal, ideology, logistics of ideas", 1998, consultado a 26 de Agosto de 2016, disponível em: <<http://www.henkoosterling.nl/idea-eng-def.html>>.

---. "A Culture of the «Inter»: Japanese Notions of Ma and Basho", 2000, consultado a 26 de Agosto de 2016, disponível em: <<http://www.henkoosterling.nl/texts-ho.html>>.

---. "Sens(a)ble Intermediality and Interesse: Towards an Ontology of the In-Between", *Intermedialités*, N° 1, 2003, 29-46.

"The Passion", *Wildworks*, 2014, consultado a 15 de Julho de 2016, disponível em: <<http://wildworks.biz/projects/the-passion/#information>>.

PAVIS, Patrice. (1996) *Dicionário de Teatro*, Tradução de J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira, São Paulo, Perspectiva, 1999.

PESSOA, Carlos J. *Breve Didática para Alice*, Amadora: Teatro da Garagem/CCB – Fábrica das Artes, 1 de Abril de 2016. PDF.

PESSOA, Carlos J. et al. *A.L.I.C.E. pelo Teatro da Garagem*, Folha de Sala do espectáculo, Lisboa: Teatro da Garagem/CCB – Fábrica das Artes, 7 de Abril de 2016. PDF.

PHELAN, Peggy. (1995) "The ontology of performance: representation without reproduction", *UnMarked: the Potitics of Performance*, Nova Iorque: Routledge, 2005.

PONTBRIAND, Chantal. "«The eye finds no fixed point on which to rest...»", *Performance: Critical Concepts and Cultural Studies*, Philip Auslander (ed.), Vol. IV, Londres e Nova Iorque: Routledge, 2003, pp. 323-331.

RAJEWSKY, Irina. "Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality", in: *Intermedialités*, 6, 2005, pp. 43-64.

---. "Border Talks: The Problematic Status of Media Borders in the Current Debate about Intermediality", *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, Lars Elleström (ed.), Londres e Nova Iorque: Palmgrave Macmillan, 2010: 51-68.

“Realidade virtual”, in *Língua Portuguesa com Acordo Ortográfico*, Porto: Porto Editora, 2003-2016, consultado a 8 de Setembro de 2016, disponível em: <<https://www.infopedia.pt/Srealidade-virtual?uri=lingua-portuguesa/virtual>>.

RIMBAUD, Jean-Arthur. (1873) *Iluminações/ Uma Cerveja no Inferno*, Tradução de Mário Cesariny, Lisboa: Assírio & Alvim, 2007.

SALTER, Chris. *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*, Cambridge e Londres: MIT Press, 2010.

SCHECHNER, Richard. *Performance Studies: An Introduction*, 3ª Edição, Londres e Nova Iorque: Routledge, 2013.

SCHRÖTER, Jens. “Discourses and Models of Intermediality”, *CLCWEB: Comparative Literature and Culture*, 13:3, 2011, consultado a 29 de Outubro de 2015, disponível em: <<http://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol13/iss3/3>>.

SHEER, Edward. “Instance: Granular Synthesis, Modell 5 (2001)”, *Mapping Intermediality in Performance*, Sarah Bay-Chen (ed.), Amesterdão: Amsterdam University Press, 2010, pp. 115-122.

SONTAG, Susan. “Fim and theatre”, *Performance: Critical Concepts and Cultural Studies*, Philip Auslander (ed.), Vol. IV, Londres e Nova Iorque: Routledge, 2003, pp. 291-305.

STYAN, J. L. (1981) *Modern Drama in Theory and Practice 2: Symbolism, Surrealism and the Absurd*, Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

Teatro São Luiz (ed.). *Programa do Ciclo Romeo Castellucci: Retrato – Espectáculo & Filmes & Encontros*, Lisboa: Noites Maria & Luiz, 29 de Abril de 2016, consultado a 1 de Maio de 2016, disponível em: <[https://issuu.com/teatro\\_sao\\_luiz/docs/web-romeocastellucci-fsala-273x340-](https://issuu.com/teatro_sao_luiz/docs/web-romeocastellucci-fsala-273x340-)>.

*Sul Concetto di Volto nel Figlio di Dio*, Dir. Romeo Castellucci, Teatro São Luiz, 8 de Maio de 2016. Espectáculo.

TURNER, Victor. (1969). *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Nova Iorque: Cornell University Press. 1991.

---. *On the Edge of the Bush*, Arizona: The University of Arizona Press, 1985.

VASQUES, Eugénia. *O que é Teatro*, Lisboa: Quimera, 2003.

VERSTRAETE, Ginette. “Intermedialities: a Brief Survey of Conceptual Key Issues” in: *Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies*, 2, 2010, pp. 7-14.

VOS, Eric. “The Eternal Network: Mail Art, Intermedia Semiotics, Interart Studies”, *Interart Poetics: Essays on the Interrelations of the Arts and Media*, Ulla-Brita Lagerroth, Hans Lund e Erik Hedling (ed.), Amesterdão, Rodopi, 1997: 325-336.

WAGNER, Richard. (1849) *La Obra de Arte del Futuro*, Tradução e notas de Joan B. Llinares e Francisco López, Saragoça: Publicações da Universidade de Valência, 2000.

WOLF, Werner. “Introduction: Frames, Framings and Framing Borders in Literature and Other Media”, *Framing Borders in Literature and Other Media*, Wolf Werner e Walter Bernhart (ed.), Amesterdão e Nova Iorque: Rodopi, 2006, pp. 1-40.

WURTZLER, Steve. “She Sang Live, but the Microphone was Turned Off: The Live, the Recorded, and the Subject of Representation”, *Sound Theory, Sound Practice*, Rick Altman (ed.), Londres e Nova Iorque, Routledge, 1992, pp. 87-103.

ZAMBRANO, Maria. (1955) *O Homem e o Divino*, Tradução de Cristina Rodriguez e Artur Guerra, Lisboa: Relógio d'Água, 1995.



# NOTAS BIBLIOGRÁFICAS

(As traduções dos seguintes excertos são da responsabilidade da autora.)

## CAPÍTULO 1

<sup>1</sup> “A media history as a network and rhizomatic history, oscillating between the poles of technology, cultural series, historical mentalities and social practices, would thus lead us to an innovative understanding of the processes of media developments”.

<sup>2</sup> “The challenge in intermediality is thus to study the various levels of materiality involved in the constitution of objects, subjects, institutions and communities, which can only be discovered by an analysis of their relationships. Such an undertaking requires a convergence of transdisciplinary skills, since it involves a study of theoretical corpuses (using the scalpel of a new conceptual apparatus to move from a «logic of being» to a «logic of relationships»), as well as a historical perspective (the problem of how environments develop) and an experimental approach (the problem of identifying relationships).”

<sup>3</sup> “(...) while classical Latin *medium* referred to some middle entity or state, in postclassical Latin and in British sources from the twelfth century onward, medium and media also came to denote the *means* of doing something. On the one hand, a medium could be understood as a more or less incidental presence, linking natural phenomena of this world and some metaphysical realm. On the other hand, a medium can serve as an intentional instrument of human action in a modern sense. In the latter respect, the OED distinguishes two conceptions – medium as an artistic modality, material, or technique; and medium as a channel of mass communication – both of them from the mid-nineteenth century.”

<sup>4</sup> “Surely, there could be no more telling touch to tip us off to the character of TV. This is not so much a visual as a tactual-auditory medium that involves all of our senses in depth interplay. For people long accustomed to the merely visual experience of the typographic and photographic varieties, it would seem to be the «synesthesia», or tactual depth of TV experience, that dislocates them from their usual attitudes of passivity and detachment. The banal and ritual remark of the conventionally literate, that TV presents an experience for passive viewers, is wide of the mark. TV is above all a medium that demands a creatively participant response.”

<sup>5</sup> “Television is the result of a long imaginative and technological process which started at least some two centuries before the screening of the first broadcast in Germany in the 1930’s; it is the result of the meeting of different cultural and technological series or cultural paradigms (...) implying different patterns of temporality, media-encounters, media-interactions and corresponding user activities.”

<sup>6</sup> “(...) to artwork which manifests characteristics of more than one art form, drawing on various of the otherwise distinct disciplines – the traditional, academically-defined practices of painting, musical composition, poetry and other art forms – to establish an indivisible hybrid.”

<sup>7</sup> “This fact, characteristic of all media, means that the «content» of any medium is always another medium. The content of writing is speech, just as the written word is the content of print, and print is the content of the telegraph. (...) An abstract painting represents direct manifestation of creative thought processes as they might appear in computer designs. What we are considering here, however, are the psychic and social consequences of the designs or patterns as they amplify or accelerate existing processes.”

<sup>8</sup> “(...) all current media function as remediators and that remediation offers us a means of interpreting the work of earlier media as well. Our culture conceives of each medium or constellation of media as it responds to, redeploys, competes with, and reforms other media. In the first instance, we may think of something like a historical progression, of newer media remediating older ones and in particular of digital media remediating their predecessors. But ours is a genealogy of affiliations, not a linear history, and in this genealogy, older media can also remediate newer ones. (...) No medium, it seems, can now function independently and establish its own separate and purified space of cultural meaning.”

<sup>9</sup> “In communication and media studies, the concept of ‘media’ is used to refer to the classical mass media newspaper, book, radio, popular music, film and television. More recently, the concept has been extended to cover writing or even speech in general, music, painting, photography, video, the Internet or computer games, which no longer qualify as media interacting with the ‘masses’. Intermediality, then, concerns the transgression of the borders between such media, for instance, between different sign systems and/or the iconic enactment of one medium within another.”



---

<sup>10</sup> “The borders or – perhaps better – ‘border zones’ between media can thus be understood as enabling structures, as spaces in which we can test and experiment with a plethora of different strategies.”

<sup>11</sup> “(...) the ingredients of intermediality are not only discerned in the features of an artistic multimedial and interdisciplinary creativity, but also in the production of a (micro)political sensibility and in the application of an innovative philosophical conceptuality and interactivity. Intermediality reconfigures three former separated cultural domains – established in the 19th century – of the arts, politics and science, especially philosophy – enhancing experience of the in-between and a sensibility for tensional differences.”

<sup>12</sup> “a communal experience of the in-betweeness. The radiant core of this shared sensibility could be a neverending creativeexperimental, physically based, existentially situated, reflective interactivity. Idealism become a logistics of sens(a)ble thinking”.

<sup>13</sup> “The middle or inter is not a passage or passing through. It is ‘mi-lieu’ as an ‘entre’. This inter ‘exists’ ‘before’ any position, although we can only describe it ‘afterwards’. Once more the quotationmarks indicate that in order to circumscribe this in-between, a discursive explanation focused on presence, representation and linear time grossly fails. Frequently Deleuze calls this inter also a ‘becoming’. Varying on the Heideggerian theme of presence and absence – and resonating Derrida’s deconstructive enterprise – his in-between furthermore is conceptualized as an ever present – now/here – but ‘at the same time’ absent – no/where – tensional field.”

<sup>14</sup> “Three conceptions of intermediality may be identified in communication research, deriving from three notions of what is a medium. First, and most concretely, intermediality is the combination and adaptation of separate *material vehicles* of representation and reproduction, sometimes called *multimedia*, as exemplified by sound-and-slide shows or by the audio and video channels of television. Second, the term denotes communication through several *sensory modalities* at once, for instance, music and moving images. Third, intermediality concerns the interrelations between media as *institutions* in society, as addressed in technological and economic terms such as convergence and conglomeration.”

## CAPÍTULO 2

<sup>15</sup> “It provides a space where the art forms of theatre, opera and dance meet, interact and integrate with the media of cinema, television, vídeo and the new technologies; creating profusions of texts, inter-texts, inter-media and spaces in-between.”

<sup>16</sup> “at the level of the medium, theatre is a physical hypermedium, whereas at the level of sign systems the Internet is a virtual hypermedium. It is because it is a hypermedium that theatre provides, as no other art, a stage for intermediality.”

<sup>17</sup> “El ser humano artista sólo puede bastarse perfectamente com la unión de todas las modalidades artísticas en favor de la obra de arte *común*: en cada una de las *fragmentaciones* de su capacidad artística *no es libre*, no es completo lo que puede ser; en cambio, en la obra de arte *común* es *libre* y es plenamente todo lo que puede ser.”

<sup>18</sup> “The Variety Theatre is alone in seeking the audience’s collaboration. It doesn’t remain static like a stupid voyeur, but joins noisily in the action (...) communicating with the actors (...).”

<sup>19</sup> “In the totally realizable epoch of Futurism we shall see the luminous dynamic architectures of the stage emanate from chromatic incandescences that, climbing tragically or showing themselves voluptuously, will inevitably arouse new sensations and emotional values in the spectator. Vibrations, luminous forms (produced by electric currents and colored gases) will wriggle and writhe dynamically, and these authentic actor-gases of an unknown theatre will have to replace living actors.”

<sup>20</sup> “The play of the actors cannot exist without the film, and vice-versa – they become one thing. One is not the background for the other; instead, you have a simultaneity, a synthesis and fusion of actors and projection. Moreover, the same actors appear on screen and stage, and interact with each other. The film has a dramatic function.”

<sup>21</sup> “the different arts did not «unite» in a Wagnerian *Gesamtkunstwerk*, but in theatre, the performative art *par excellence*.”

<sup>22</sup> “In media communication technology the hiatus of mathematization separates the subjects from each other, so that their proximity and distance became irrelevant. The theatre, however, consisting of a shared time-space of mortality, articulates as a performative act the necessity of engaging with death (...) It is basically this aspect of the shared time-space of mortality with all its ethical and communication theoretical implications that ultimately marks a categorical difference between theatre and technological media.”

---

<sup>23</sup> “As socially and historically produced, the categories of the live and the recorded are defined in a mutually exclusive relationship, in that the notion of the live is premised on the absence of recording and the defining fact of the recorded is the absence of the live. Rather than the «death of the aura» at the hands of mechanical or electronic reproducibility, the recorded reinstates the «aura» in commodity form accessible only within those events socially constructed as fully live. The categories live and recorded can be usefully conceptualized in relation to their spectator-auditors (consumers). The live is characterized by the spatial co-presence and temporal simultaneity of audience and posited event. The recorded is characterized by the event’s spatial absence and temporal anteriority.”

<sup>24</sup> “to massage and stimulate the senses, to provide, in other words, the experience of sensory overload”

<sup>25</sup> “not only what can be reproduced, but that which is always already reproduced”

<sup>26</sup> “Performance’s only life is in the present. Performance cannot be saved, recorded, documented, or otherwise participate in the circulation of representations *of* representations: once it does so, it becomes something other than performance. To the degree that performance attempts to enter the economy of reproduction it betrays and lessens the promise of its own ontology. Performance’s being, like the ontology of subjectivity proposed here, becomes itself through disappearance.”

<sup>27</sup> “a binary experience, during which perceived self-location and, in most cases, perceived action possibilities are connected to a mediated spatial environment, and mental capacities are bound by the mediated environment instead of reality”

<sup>28</sup> “Virtual reality (VR) has at least three dominant meanings in communications. Though the distinctions blur in some analyses, these largely discrete areas are: (1) immersive audiovisual technologies; (2) technologies that achieve a similar effect through their ubiquity and apparent removal from mundane reality; and (3) technologies, architectures, and social processes that in some degree resemble immersive technologies, and the thesis that social life in the contemporary world is itself virtual. A forth usage of the term «virtual» to denote a philosophy of becoming is also emergent.”

<sup>29</sup> “Liminal entities are neither here nor there; they are betwixt and between the positions assigned and arrayed by law, custom, convention, and ceremonial. As such, their ambiguous and indeterminate attributes are expressed by a rich variety of symbols in the many societies that ritualize social and cultural transitions. Thus, liminality is frequently likened to death, to being in the womb, to invisibility, to darkness, to bisexuality, to the wilderness, and to an eclipse of the sun or the moon.”

<sup>30</sup> “a no-man’s land betwixt and between the structural past and the structural future as anticipated by the society’s normative control of biological development. It is ritualized in many ways, but very often symbols expressive of ambiguous identity are found cross-culturally”

<sup>31</sup> “Liminal perhaps can be described as a fructile chaos, a fertile nothingness, a storehouse of possibilities, not by any means a random assemblage but a striving after new forms and structure, a gestation process, a fetation of modes appropriate to and anticipating postliminal existence. It is what goes on in nature in the fertilized egg, in the chrysalis, and even more richly and complexly in their cultural homologues.”

<sup>32</sup> “Theatrical role-playing takes place between «not me...not not me»”

<sup>33</sup> “When Beuys spent three days living with a coyote, or when Abramovic wrapped pythons around her body, the artists relinquished whatever limited control they might have had over the course of the performance. They created situations which made predictions about the performance’s further development difficult, if not impossible. The development depended no longer on the artist alone but for a large part on the audience and, in this case, also the animals. The artists exposed themselves and others to an uncontrollable situation created by them and thus made the spectators aware of their shared responsibility in the event.”

<sup>34</sup> “Quintessential aesthetic features of the liminal appear to be hybridization, indeterminacy, a lack of «aura» and the collapse of the hierarchical distinction between high and popular culture. A central characteristic is the utilization of the latest developments in media technology, which has led to increased creative possibilities. Other quasi-generic traits are experimentation, heterogeneity, innovation, marginality, a pursuit of the almost chthonic and emphasis on the intersemiotic: that is, a signifiatory practise which involves such non-linguistic modes as those provided by the corporeal *gesta*, certain performances becoming «a writing of the body itself»”.

<sup>35</sup> “Liminality, marginality, and structural inferiority are conditions in which are frequently generated myths, symbols, rituals, philosophical systems, and works of art. These cultural forms provide men with a set of templates or models which are, at one level, periodical reclassifications of reality and man’s relationship to society, nature, and culture. But they are more than classifications, since they incite men to action as well as to thought.”

---

<sup>36</sup> “the experience of literalist art is of an object in a *situation* – one that, virtually by definition, includes the *beholder*”

<sup>37</sup> The object, not the beholder, must remain the center or focus of the situation, but the situation itself *belongs to the beholder* – it is *his* situation.”

<sup>38</sup> “Art degenerates as it approaches the condition of theater.”

<sup>39</sup> “Intermedia engages the spectator as participant. It is collaborative, conceptually grounded, performative, ritualistic, site-specific. It exists in liminal space where the interplay of two or more media propagate new ideas, new forms, new ways of seeing and being.”

<sup>40</sup> “Intermedia is not only ineffable. It is inherently confronting: producing new thoughts, processes, forms that are not predictable, mongrels which defy categorization; sexualities which challenge the *status quo* to define, defiant: perhaps this is why the form «intermedia» is often reduced to terms more easily understood (new genre, expanded arts) or to individual componentes (vídeo, site-specific, sculpture, performance).”

<sup>41</sup> “Immersive theatre is discernible as that practice which actually allows you to be in «the playing area» with the performers, physically interacting with them. (...) The direct participation of the audience member in the work ensures she or he inhabits the immersive world created. This live(d), *praesent* experience, the participant’s physical body responding within an imaginative environment, is a pivotal element of an immersive experience and a defining feature of immersive theatre. Where virtual or mediated technologies are employed these accentuate sensual involvement and playfully manipulate a visceral-virtual perception. This creative agency, involving processual interaction through experience, shapes the unique journey for each participating individual.”

<sup>42</sup> “(Syn)aesthetic performance practice is always imaginative in form and usually interdisciplinary in execution (...). Immersive theatre is exemplar of the style. It fuses various disciplines to create its own hybridised language that ensures the work produced is multidimensional and layered in form, inviting the audience to become active, sentient participants in the work.”

<sup>43</sup> “The body is our general medium for having a world”

<sup>44</sup> “Immersive practice shifts between artistic forms and performance disciplines, just as it shifts between the sensual and intellectual, the somatic and the semantic, and it foregrounds the unique potential held in the «liveness» of the live moment.”

<sup>45</sup> “(...) Barrett’s «comrades», Howell’s «audience-participant», Lundahl and Seidl’s «visitors», Holdsworth’s «co-creators», Mercuriali’s «guest-performers», Stevens’s «playing-audience» or Wilson’s «attendant audience». These demonstrate how the idea and *praesence* of «audience» is evolved according to an interdisciplinary attitude; (...) These assorted terms also acknowledge how the relationship with the audience in immersive events moves way beyond traditional passive performance/audience relationships. In immersive theatres audience members become active participants, collaborators and co-creators, moving into the realm of audience-adventures.”

<sup>46</sup> “one of various ways of signifying, consisting in de-realizing a given object in order to make it stand for an entire class”

<sup>47</sup> “The dissolution of boundaries in the arts, repeatedly proclaimed and observed by artists, art critics, scholars of art, and philosophers, can be defined as a performative turn. Be it art, music, literature, or theatre, the creative process tends to be realized in and as performance. Instead of creating works of art, artists increasingly produce events which involve not just themselves but also the observers, listeners, and spectators.”

### CAPÍTULO 3


<sup>48</sup> “(...) a pawn, which can only see a small patch of the board to understand the meaning of its experiences. And there is a moral in that. This is a pawn’s impression of chess, which is like a human being’s impression of life”











# Intermedialidade cénica: as margens da experiência estética do teatro

Filipa Chambel



**De que forma a intermedialidade cénica pode potenciar a experiência estética do teatro?**

Este texto trata as tendências do teatro contemporâneo para incorporar tecnologias e outras artes no dispositivo cénico. O estudo difunde a necessidade de adopção de estratégias investigativas que realizem um enfoque sobre as historiografias das disciplinas artísticas, uma reflexão sobre a complexidade das suas relações e cruzamentos mediais bem como uma análise interligada com a prática. A abordagem conceptual pensa sobre as fronteiras mediais e a condição do “inter” enquanto nexos tensional entre campos divergentes e confluentes, instigador de cruzamentos entre margens artísticas. Analisamos a intermedialidade como experiência comunitária de “in-betweenness”, no qual se aprofundou o conceito de “inter”, enquanto noção sensorial, no que diz respeito à recepção estética do espectador a partir de uma sensibilidade partilhada, interactiva e experimental.

Sob a observação dos traços de intermedialidade nas práticas teatrais, partindo do final do século XIX até à contemporaneidade, realizamos um estudo sobre as contaminações artísticas e tecnológicas de que o teatro tem sido alvo enquanto espaço peculiar pelo seu fértil potencial de acolhimento de expressões mediais, por meios directos ou mediatizados, produzindo obras híbridas que promovem constantes reconceptualizações na teoria e prática teatral. O conceito de presença é tratado à luz das questões emergentes pela mecanização dos palcos, seguindo uma estratégia que analisa as considerações clássicas e pós-modernas em confronto com a virtualidade e a intermedialidade presentes em certas produções teatrais contemporâneas.

A experiência estética é aprofundada pelo estudo sobre as tendências liminais do teatro tendo como foco os conceitos de imersão e sinestesia alicerçados ao potencial transgressivo de processos experimentais em obras hibridizadas. A análise sobre a prática incide em dois espectáculos, permitindo-nos abordar o limiar entre o real e virtual bem como a amplificação da experiência estética por meio da experiência sensorial e visual potenciada pela intermedialidade cénica.